REAL MAGIC: NOVA PLACA REVOLUCIONA GAMES

ANO 2 - NÚMERO 8

COMPUTER games

SISAL
EDITORA
R$ 4,50

KYRANDIA 3: A VINGANÇA DO BOBO DA CORTE

KING'S QUEST VII

MAIS UM INCRÍVEL ADVENTURE, O SÉTIMO DA SÉRIE

PORTO SEGURO

BAHIA E FÉRIAS EM CD-ROM

HELL

DESAFIO NO INFERNO, EM TRÊS DIMENSÕES

PAU NO PC

RESOLVA EM CASA OS PROBLEMAS DO SEU PC

MEMÓRIA RAM

ENTENDA E FAÇA UM UPGRADE

VIOLÊNCIA TOTAL

QUARANTINE, HERETIC E ROTT: NA TRILHA DE DOOM

KIT MULTISHOW VITECH SCSI : ROMPENDO AS BARREIRAS DA IMAGEM E DO SOM

Multimídia, mais do que uma idéia, um mundo infinito de caminhos para sua criatividade.

Em casa ou no escritório, o Kit Multimídia Multishow Pró CD 16, é o acessório que estava faltando em seu computador.

Com ele você poderá utilizar os mais emocionantes lançamentos em CD-ROM, e terá ao seu dispor os modernos recursos de som e imagem.

Agora você também poderá ter o seu Kit Multishow Vitech com interface SCSI, ou seja, o que já era bom ficou ainda mais rápido !

O Kit Multishow SCSI é composto por um CD-ROM NEC SCSI de dupla velocidade (Double Speed), uma placa de som Media Vision Jazz SCSI de 16 bits, duas caixas acústicas amplificadas Labtec com opção de alimentação por fonte ou através de pilhas, um microfone, e ainda 6 emocionantes títulos de CD-ROM. E isto não é tudo : Agora o seu kit Multishow Vitech vem com o Almanaque Abril, a única enciclopédia em multimídia totalmente em Português com fatos históricos do Brasil e do mundo.

Abril Multimídia

Venha conhecer o Kit Multishow pró CD 16 SCSI nos revendedores autorizados Vitech.

VITECH

Vitech - Vitória Tecnologia S.A. - Rua Antonio das Chagas, 1612 - São Paulo - SP. Cep. 04714-002 Tel. : (011) 521 0533 Fax.: (011) 247 5481

Maxtor ALR SEIKOSHA C.ITOH Klévér NEC / DATA RACE THOMAS•CONRAD Allied Telesis PLAIN TREE ADDTRON

04- Cartas
06- Softs
10- Run Test
Instalamos a placa Real Magic num PC para mostrar como funciona o padrão MPEG, que faz os vídeos passarem na tela inteira do monitor

12- Memória RAM
Como funciona esta memória e como ampliar este importante componente de um computador

16- King's Quest VII
Chega a nova versão desta série que já vendeu mais de 2,5 milhões de cópias

20- Kyrandia 3
Realize a vingança de Malcom, o Bobo da Corte

23- Hell
Uma aventura infernal realizada com atores de verdade, como Dennis Hopper

25- Wing Commander II
Defenda a Terra usando novas e mais potentes naves espaciais

28- Lode Runner
São 150 labirintos repletos de obstáculos para desafiar sua inteligência

30- Quarantine
Com um táxi, atropele pedestres, atire nos outros carros e até leve passageiros

32- Rise Of The Triad e Heretic
Dois jogos no estilo de DOOM com muito sangue e humor negro

35- Dangerous Creatures
Tudo sobre os animais selvagens

36- Woodstock
Um CD-ROM sobre os 25 anos do Festival que abalou o planeta

38- Porto Seguro
Férias e muitas atrações em bonitas praias da Bahia

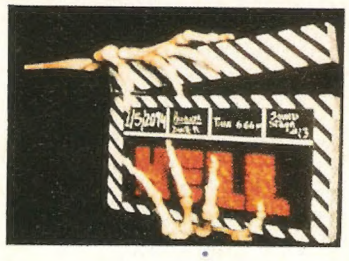
PC-Info

40- PKZIP
Saiba como compactar e descompactar arquivos

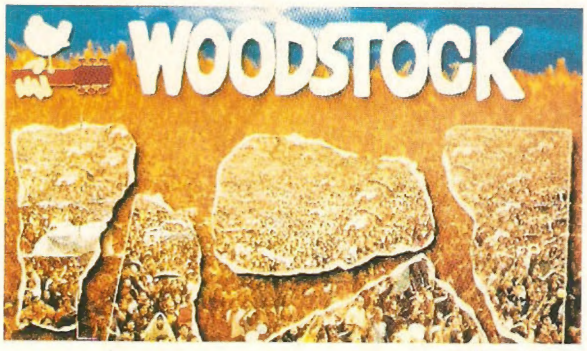
42- Pau no PC
Aprenda o que fazer para seu computador voltar a funcionar

44- BBS
Compras, informações, jogos...os muitos serviços que se pode ter com um PC, um modem e uma linha telefônica

46-Dicas do Leitor



FOTOS: DAUMER DE GIULI



Woodstock

Ao Leitor

A novidade se chama MPEG (Motion Picture Experts Group, algo como o "Grupo dos Especialistas em Animação Cinematográfica"). Como o próprio nome diz, a tendência atual é trazer todos os atrativos do cinema para a tela do PC.

Com esse novo padrão, uma placa como a Real Magic - que apresentamos nesta edição de Computer Games - permite que vídeos que vêm supercomprimidos em CD-ROM possam ser exibidos na tela inteira do monitor (pág. 10).

Dentro da mesma tendência de PC+CD-ROM=CINEMA+JOGOS, aparece Hell, estrelado por atores como Dennis Hopper, Grace Jones e Geoffrey Holder, mostrando que já é possível "jogar filmes". Além dos atrativos e da trama do jogo em si, há também a performance de profissionais de cinema.

Também cinematográfico é o grafismo de King's Quest VII (pág. 16), um visual comparável aos mais sofisticados desenhos animados. O cuidado com detalhes é tão grande que a personagem, ao correr, chega ao requinte de levantar um pouco a barra da saia.

O Luís Mazzaferro Júnior, avaliando King's Quest VII, não resistiu um comentário: "É tão bom que a gente quase esquece de jogar e fica só assistindo".

Mas para quem gosta mesmo é de porradas e sangue voando pela tela, esta edição de Computer Games tem muitas atrações, tudo no estilo DOOM. Pode ser em Quarantine (pág. 30), em Rise of the Triad ou ainda em Heretic (pág. 32).

Para "passar férias no PC", veja Porto Seguro (pág. 38), um CD-ROM inteiramente feito no Brasil e cuja qualidade equivale aos bons CDs produzidos no Exterior. Outro CD-ROM explora as "loucuras em multimídia": Woodstock, com seus muitos vídeos, músicas e fotos sobre o Festival que há 25 anos enlouqueceu o planeta. O músico e compositor Carlos Henry, participando da avalição de Woodstock, não conseguia acreditar que dentro daquele "CDzinho" pudesse caber tanta recordação (pág.36).

E assim, com atores, desenhos, jogos, praias, a multimídia se torna cada vez mais cinematográfica, aumentando todas as possibilidade de lazer (e trabalho) num simples Computador "doméstico".

Josias Silveira

CAPA: Criação: Paulo Affonso Soares **FOTOS:** Daumer De Giuli/Divulgação

Sugestões

Parabenizo a revista ***Computer Games*** que acho excelente. Gostaria que publicassem o jogo Adventures of Willy Beamish, da produtora Dynamic, e o Return of the Phantom, que são muito legais. No jogo Leisure Suite of Larry 6 quero saber como entrar na piscina, o que fazer na praia, e como transar com as mulheres. Mais duas sugestões: aumentar o tamanho da revista e criar uma seção de lançamentos.

Rafael Costa,
Alphaville, SP

Em Larry 6 existem duas piscinas, uma de lama e outra de água. Na de água não é preciso entrar, na de lama basta clicar sobre a "gosma" que a personagem entra para conversar com a garota. Na praia é preciso desenterrar um objeto que está na areia: basta ir clicando e procurando. Quanto a transar com as mulheres, este é precisamente o objetivo do jogo e Larry vai ter que "suar" para atingir este objetivo. O jogo Return of the Phantom foi publicado na edição nº 4 de ***Computer Games****. Agradecemos e anotamos suas sugestões.*

Mortal Kombat

Não consigo utilizar a dica de ***Computer Games*** nº 5 para o Mortal Kombat. Onde devo digitar o DIP? Como personalizar os comandos ?

Kerginaldo Mattos
Fortaleza CE

Na entrada do jogo pressione F-10 e aparecerá um menu onde é possivel configurar som, gráficos e alterar os comandos, tanto para o player 1 (jogador 1) como para o 2. É nesse menu que se deve escrever DIP, não esquecendo que precisa ser com letras maiúsculas.

FOTOS: DAUMER DEGIUI

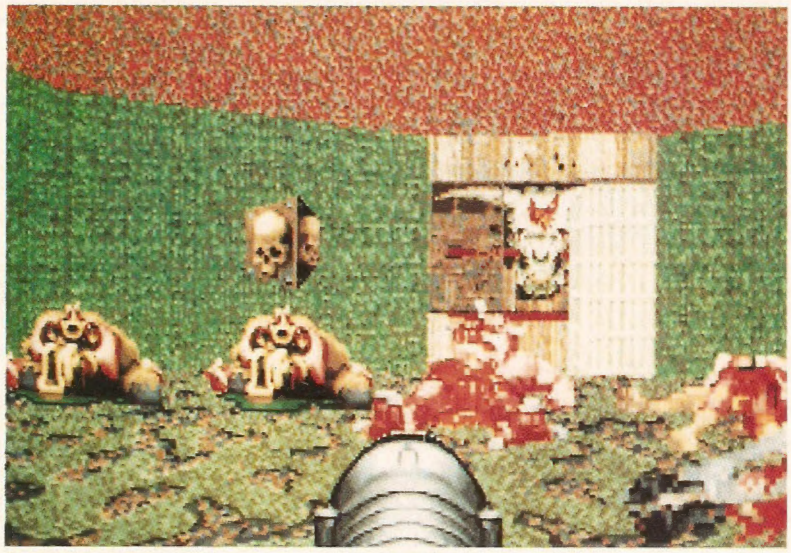
Mortal Kombat: onde digitar DIP?

Doom 2 lento

Não sei qual é o problema com meu IBM PS/1 486 SX com 25 MHz, 4 Mb de memória RAM e com DOS 5.0, pois só consigo rodar o jogo Doom 2 com disco de boot e ainda assim ele fica muito lento. O que fazer para deixá-lo mais rápido?

Breno S. Jácome
Rio de Janeiro, RJ

Não adianta usar um disco de boot se ele está com uma configuração errada ou igual a do CONFIG.SYS e do AUTOEXEC.BAT que estão no HD (winchester). Tente carregar absolutamente nada na memória. Faça o seguinte: edite o arquivo CONFIG.SYS do disquete, digitando no prompt do DOS: "EDIT A:\CONFIG.SYS". Agora delete todas as linhas que têm alguma configuração. Saia do EDIT e grave o arquivo. Repita a operação agora com o AUTOEXEC.BAT em vez do CONFIG.SYS. Dê um boot com o disquete e entre no jogo. Tente também diminuir a tela de combate do jogo, para livrar o processador de mais trabalho: vá apertando o sinal "-" no teclado.



Doom 2: como rodar o jogo mais rápido

World Circuit

O jogo World Circuit roda muito bem no meu 486 DX 2 66, mas quando faço link com outra máquina, com cabo direto, o jogo fica lento. Como melhorar a velocidade? Como jogar com 3 ou 4 pessoas por modem? Gostaria também de saber quais são e os preços dos cinco Fax Modems melhores e mais rápidos.

Rander S. Barros
Brasília, DF

Você já tentou reparar se o computador o qual você está "linkado" é mais lento do que o seu 486 DX2? Se o outro for um 386, por exemplo, certamente o World Circuit ficará mais lento. Outra possibilidade seria sujeira ou má qualidade nos cabos de interlink. Dê uma olhada neles para conferir. A configuração de memória também pode ser diferente: tente igualar as linhas de configuração do CONFIG.SYS e do AUTOEXEC.BAT. É impossível jogar World Circuit com 3 ou mais pessoas por modem. Desista! Quanto às placas: entre os melhores fax-modems estão os da marca US Robotics e os modelos variam dependendo da velocidade de cada placa. Um dos modelos mais comuns é o US Robotics Sportster 14.400, que custa, em média, R$ 150,00 nas importadoras. Há outros modelos com velocidades de 28.800 bps, mas custam cerca de R$ 300,00. Outras marcas como Hayes, Zoltrix, Intel e Boca, também são bem conceituadas no mercado.

SimCity 2000

Tentei utilizar um truque, publicado na edição nº 1 de ***Computer Games***, digitando o comando Shift Funds para o prefeito ganhar 10 milhões. Consigo o dinheiro, mas sempre acabo endividado no final do ano, no item Bond Payments. O que posso fazer?

Eduardo P. S. Mineiro
Rio de Janeiro, RJ

Esse truque serve para quem quer ganhar dinheiro rápido para realizar suas obras, sem preocupação com dívidas. Qualquer administrador responsável terá dificuldades para saldar uma dívida tão alta. Para manter as finanças equilibradas o melhor é não usar a dica e só fazer obras quando realmente tiver os fundos necessários.

NORBERTO MARQUES

Myst: publicado na edição nº 4

Myst

Tenho o jogo Myst e gostaria de descobrir novos lugares, mas não consigo sair da Fortaleza. Agradeceria imensamente se vocês pudessem me dar algumas dicas ou me informassem se este jogo já foi publicado. Caso Myst já tenha aparecido na revista, qual o número e como adquirí-lo?

André L. Simões,
Campinas, SP

Myst foi publicado em **Computer Games** *nº 4, inclusive com dicas. Para adquirir os números mais antigos da revista, basta entrar em contato com o Disk-Banca da Sisal Editora nos fones (021) 577-2355, 577-4225 e 577-5099.*

Nota da Redação

PARA PARTICIPAR DA SEÇÃO DE CARTAS, BASTA ESCREVER PARA SISAL EDITORA LTDA. - REVISTA COMPUTER GAMES, RUA SÃO SAMUEL, Nº 177, VILA MARIANA, SÃO PAULO, SP - CEP 04120 - 030. POR MOTIVOS DE ESPAÇO, AS CARTAS PODERÃO SER PUBLICADAS RESUMIDAMENTE.

INFORMÁTICA AST

A ÚLTIMA GERAÇÃO EM GAMES MULTIMÍDIA

OFERTA
MULTIMIDIA
486 DLC 40 MHZ
4 MB RAM
DRIVE 3 1/2
MONITOR SVGA .28 14"
PLACA 1 MB + HD 240 MB
R$ 2.198,00

JOYSTICK

QUICK SHOT	R$	25,00
FX 2000		67,00
G-FORCE		145,00
JETSTICK		67,00

PROMOÇÃO NATAL

GAMES

RETURN OF THE PHANTOM	R$	49,00
THE DRAK HALF		63,70
TANK PLATOON		58,50
SPACE SIMULATOR		42,00
SAM & MAX		60,00
ACES OF EUROPE CD		79,00
POLICE QUEST CD		56,00
X-COM CD		69,00
ZOOL CD		57,00
F 15 CD		52,00
TRUMP CASTLE CD		48,00
WRATH OF GODS CD		67,00

LANÇAMENTO
GAME MASTER CD
GROW - 78,00

LOCAÇÃO DE CD-ROM
R$ 3,00

CARTUCHOS HP 51626A	41,00
CARTUCHOS HP 51625A	44,00
DISKETTE 3 1/2 HD MAXELL	15,90
BOBINA FAX 216 X 30	3,20
F/C 204 X 11 1 VIA BCO	20,50
FITA P/ IMPR. LX 810	3,50
FITA P/ IMPR. FX 1050	4,16

SOFTWARES

OFFICE STANDARD	623,00
MS-DOS	65,00
WINDOWS 3.11	182,00

REBEL ASSAULT R$ 75,00

Até o término do nosso estoque

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Rua Tabapuã, 698 - Itaim Bibi - São Paulo - SP - Estacionamento próprio

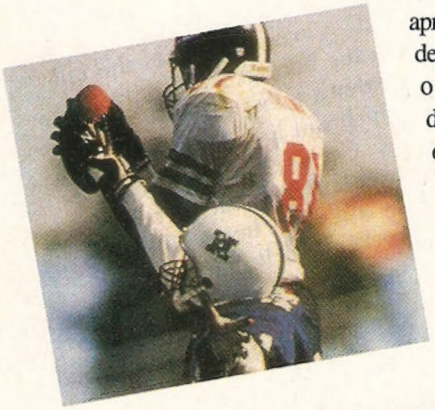
TELEFAX: (011) 822-5495

FOTOS: DIVULGAÇÃO

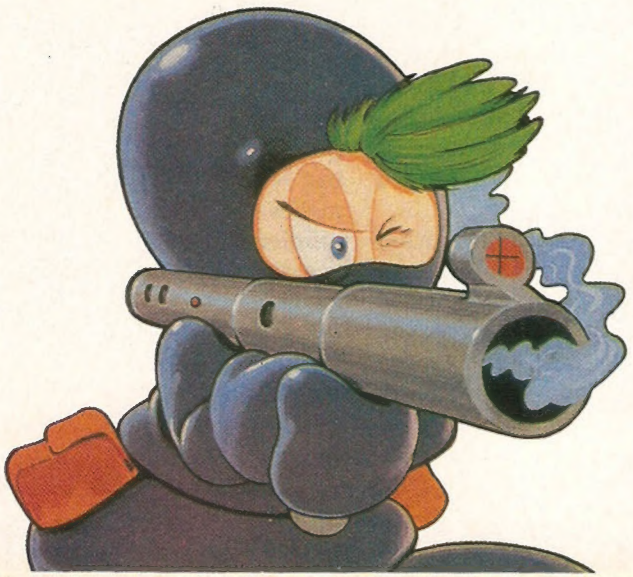
Times foram filmados para dar mais realismo ao jogo

Futebol americano em multimídia

O CD-ROM "Live Action Football", da Accolade, vai conquistar os fãs de futebol americano. Produzido com atores reais, o programa tem filmes das partidas e permite "interagir" na ação do jogo. As táticas que o time vai usar são escolhidas em uma espécie de menu, e é o próprio técnico do time quem as apresenta. A Accolade contratou times de futebol especialmente para o jogo, o que proporcionou um maior controle do usuário sobre o que acontece durante a partida. "Live Action Football" será lançado em março nos Estados Unidos.



Lemings: 90 fases e melhores gráficos



Pentium será trocado pela Intel

A Intel, fabricante americana de processadores para micros IBM PC, divulgou a informação que os chips Pentium defeituosos serão trocados gratuitamente. O defeito na estrutura do Pentium, que se manifestava nos cálculos de divisão com mais de quatro casas decimais, é praticamente insignificante para quem não o utiliza para aplicações científicas ou cáculos.

No Brasil, até o fechamento desta edição de Computer Games, *o nome da empresa que fará a troca ainda não havia sido divulgado. Mas a Intel Brasil garante que os usuários de qualquer um dos chips da linha Pentium, poderão cadastrar-se pelo fone (011)505 2296, para trocar seu chip por um novo.*

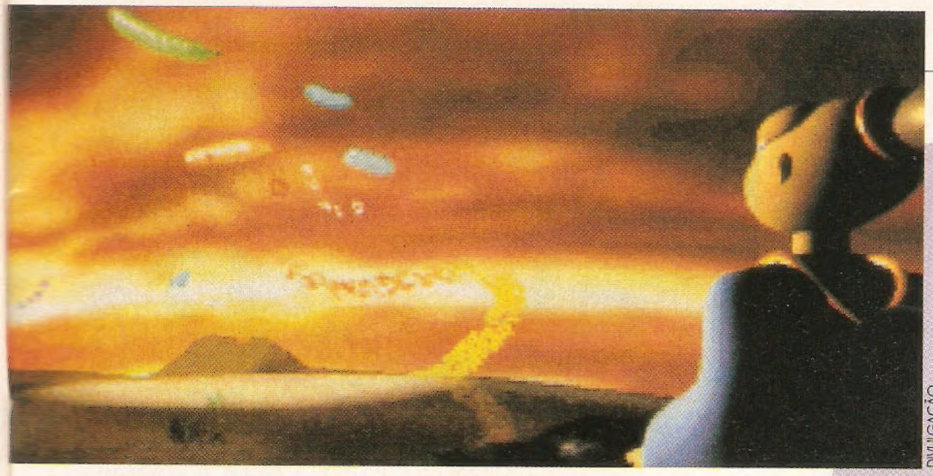
CD-ROM de quádrupla velocidade

Mais uma opção para o mercado de kits multimídia. É o "Diamond Multimedia Kit", da empresa norte-americana Diamond. No pacote estão incluídos vários jogos de sucesso, como Mega Race, Rebel Assault, Myst, SimCity 2000 e Out of This World. Há também uma placa de som Sound Blaster 16, da Creative Labs, e um CD-ROM (babem!!!) de quádrupla velocidade! As tradicionais caixinhas de som companham o produto. O pacote conta com uma fita de vídeo, que explica como instalar o kit. O preço médio nos Estados Unidos é de US$ 450,00 e em breve deve estar nas importadoras do Brasil.

Novo Lemmings

Quem gosta da série de jogos com as criaturinhas mais estúpidas e simpáticas do PC, pode pular de alegria. "The Lemmings Chronicles" acaba de ser lançado e chega muito mais engraçado, maior e mais difícil do que os outros da série.

"Lemmings Chronicles" promete arrasar nesta nova versão, que tem novos personagens e os gráficos um pouco melhores. São 90 fases no total, e todas podem ser gravadas durante o jogo e depois repetidas com o "replay" (uma das novidades). Nas importadoras.



DIVULGAÇÃO

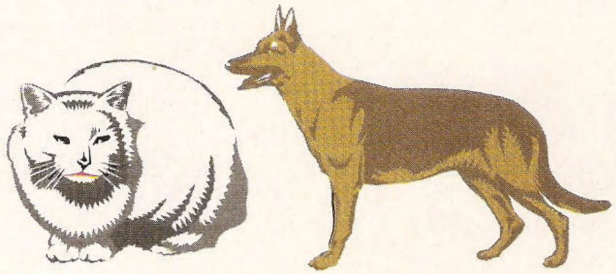
Relentless: grafismo semelhante a Alone in The Dark

Relentless: ação e adventure

Relentless Twinsen's Adventure é um novo adventure, inteligente, e muito gostoso de jogar e com belos cenários. Como Twinsen, um personagem com cara de ovo, o jogador tem de sair de uma prisão para salvar seu mundo das loucuras do Dr. Funrock. A movimentação das personagens é parecida com Alone in The Dark, mas em Relentless se usa uma espécie de menu para praticar suas ações. O jogo foi lançado recentemente nos EUA, ao preço de US$ 50 e no Brasil será comercializado pelas importadoras.

Cães e gatos em CD

Os fãs de bichinhos de estimação vão adorar o CD-ROM "Dogs and Cats", que foi lançado nos EUA. A obra reúne tudo sobre os bichos: desde informações sobre a alimentação ideal, até como tirar pulgas e escolher seu animal de estimação. Também estão no CD as fichas "técnicas" de cada raça, permitindo que o dono do bichinho conheça o animal mais a fundo. Há vídeos, textos e efeitos sonoros, e o programa é fácil de usar e roda em Windows, o que pode torná-lo uma ótima opção para as crianças. Roda em 386 SX com CD-ROM e Windows em 256 cores. O preço médio é de US$ 50 nos EUA. No Brasil, procure nas importadoras.



PARA ANUNCIAR NESTA SEÇÃO LIGUE PARA:

(011) 574-0747

SÃO PAULO

(021) 439-9300

RIO DE JANEIRO

JOYSTICKS DIFERENTES

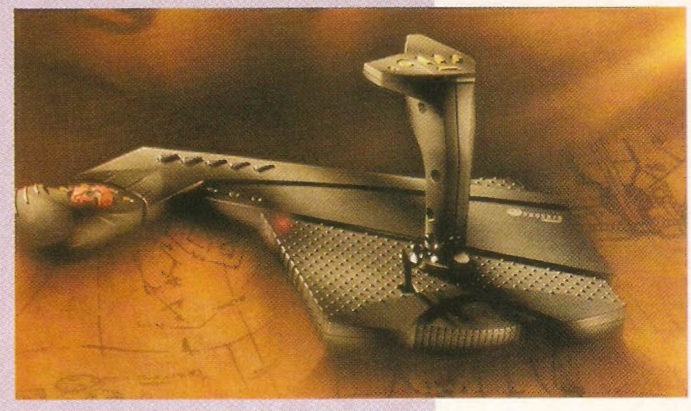
Acelere nos simuladores

Os joysticks estão cada vez mais específicos. Foi lançado nos EUA um acessório com dois pedais para jogar games de simulação e corrida. Basta apoiá-lo no chão e mandar bala no World Circuit, IndyCar Racing ou no mais novo, Nascar Racing. O joystick se chama "Pro Pedals" e vem pronto para ser usado nos jogos citados, sem exigir adaptações. O preço é meio salgado: US$ 140 nos EUA.

Joystick em forma de pedais para jogos como World Circuit ou IndyCar Racing (acima). Já o Phoenix (abaixo) permite programar seus 24 botões para cada tipo de jogo

Acessório programável

A Advanced Gravis, fabricante de componentes e acessórios para computador, lançou um joystick com cara de "mesa". É que o acessório é composto de um manche e vários botões espalhados por uma imensa plataforma, que no caso, é o próprio "corpo" do joystick. Apesar da aparência extravagante, o "Phoenix" é bastante confortável e além de tudo, é programável. Existe um software que acompanha o produto e que permite a programação dos 24 botões para cada tipo de jogo.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Jogo só para Pentium

Os proprietários de um processador Pentium já podem ficar orgulhosos: saiu um jogo de basquete da Digital Pictures que só roda com processadores desse porte, correspondentes ao 586. Devido a um acordo entre a Intel e a Digital o jogo só pode ser usado com o poder deste super processador. O game se chama "Sam City" e é para CD-ROM. As personagens são reais e o drive de CD-ROM, para agüentar tanto vídeo, tem que ser, no mínimo, de dupla velocidade. Segundo a produtora, o jogo é bastante "interativo" e não fica só apresentando vídeos o tempo todo, tornado a jogabilidade um fato. O precinho de "Sam City" não é muito convidativo, mesmo para os padrões americanos: US$ 100, nos EUA.

Rapidez em 3 dimensões

As novas placas de vídeo de 64 bits que estão chegando no mercado já incorporam um slot livre para um chip extra, que acelera o processamento de gráficos em 3D. A novidade vem da canadense Matrox e da conhecida Creative Labs, que estão fabricando suas novas controladoras de vídeo com o chip acelerador embutido. Para os jogadores, a notícia é quente. Imagine jogos em três dimensões, sem preocupação com a velocidade do processador principal? Os jogos poderão ser muito mais complexos. Por enquanto, somente alguns games suportam a nova tecnologia, como o Sento, da 47 Tek.

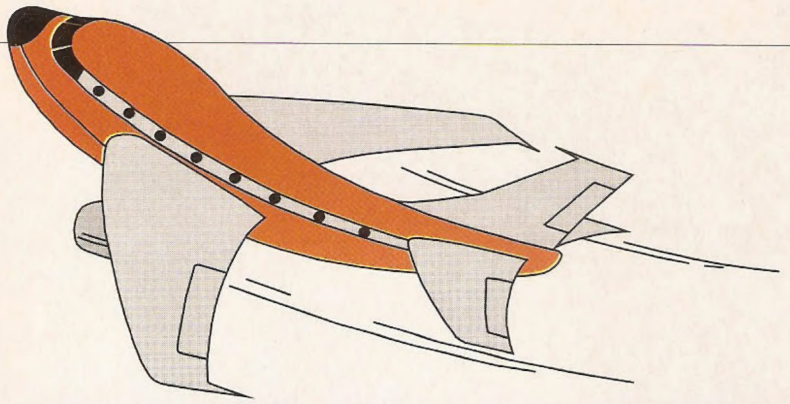
Golfe: visual elaborado

"World Cup Golf", da Us Gold, é um jogo de golfe com lagos, árvores e gramados que parecem de verdade, inclusive com diferenças no nível do terreno. É possível ter mais de 500 visões dos campos, para garantir total realismo ao jogo. Os vídeos ajudam a jogar e as músicas tem qualidade digital, tocando direto do CD. Além da versão em CD-ROM para PC, o jogo é multi-plataforma e aparece em versões para videogames e consoles multimídia, como o Sega CD e o 3DO.

DIVULGAÇÃO

Stacker para "multimídia"

A empresa Stac lançou nos EUA um pacote que inclui o conhecido "duplicador" de winchester Stacker, na última versão 4.0, junto com o programa da Helix Software que utiliza a tecnologia "cloaking". Além do usuário poder dobrar ou até mesmo triplicar o tamanho do HD com o Stacker, poderá também liberar mais memória para os jogos e aplicações multimídia, sendo que, com o "cloaking", é possível carregar os drivers do CD-ROM, do mouse e etc, tudo na memória extendida, liberando a memória convencional para os jogos. A junção dos dois programas da Stac e da Helix é perfeita para quem joga. O programa vem agora em CD-ROM e não mais em disquetes.



Taxas mais altas para importação pelo Correio

Houve alterações na legislação de importação pelo Correio. Até o final de 94 vigorava uma tabela de impostos com valores mais reduzidos, que inclusive isentava de taxas produtos com preços até US$ 100. A tabela em vigor a partir de 1995 libera de impostos os produtos até US$ 50, taxando com 40% os de US$ 51 até US$ 200, com 70% produtos de US$ 201 até US$ 400 e 100% de US$ 401 até US$ 500. Os produtos com valores superiores exigem guia de importação. É bom lembrar que antes de comprar equipamentos e softwares o consumidor deve informar-se cuidadosamente sobre as características do produto, possibilidades de upgrade, assistência técnica e garantia no Brasil, além de preços e taxas adicionais de frete.

MEGASOFT

Os Melhores Títulos em CD-Rom

Under a Killing Moon	R$ 100,00
The 7th Guest	R$ 38,00
Crime Patrol	R$ 48,00
The Fortress of Dr. Radiaki	R$ 92,00
Companions of Xanth	R$ 48,00
Lands of Lore	R$ 48,00
Rebel Assault	R$ 55,00
Megarace	R$ 35,00
Mad Dog 2: The Lost Gold	R$ 42,00
Litil Divil	R$ 48,00
The Lawnmower Man	R$ 40,00
Doom 2	R$ 65,00
Myst	R$ 50,00
Wrath of the Gods	R$ 49,00
Wing Commander Armada	R$ 52,00
Syndicate Plus	R$ 48,00
Comanche	R$ 51,00
10 Pak vol.1	R$ 60,00
10 Pak vol.2	R$ 70,00
6 Pak for Children	R$ 50,00
Al-Qadim	R$ 45,00
Police Quest 4	R$ 46,00
F-15 Strike Eagle 3	R$ 35,00
Hell Cab	R$ 48,00
Outpost	R$ 44,00
Ultima 8 Pagan	R$ 42,00
Strip Poker	R$ 32,00
The Dream Machine	R$ 70,00
Sim City 2000	R$ 45,00
Man Enough	R$ 70,00
Microcosm	R$ 52,00

E Mais de 300 títulos em CD e mais de 3000 em Disquetes

CD CLUB

Av. Ipiranga, 345 - sala 1107
São Paulo SP Centro
Próximo ao Metro República
TEL: 231-2367 / Fax: 214-2650

Kits Multimidia

Sound Blaster Schoolhouse 16 R$ 410,00
Sound Blaster Office Professional 16 R$ 470,00
Sound Blaster Edutainment 16 R$ 550,00
+ IMPOSTOS REGIONAIS

Solicite catálogo gratuitamente.
Locação de CD's para São Paulo
Enviamos para todo o Brasil.
Aceitamos Credicard e Diners.

FOTOS: DAUMER DE GIUSTI

A mágica

Com a placa Real Magic, os vídeos podem ocupar a tela inteira do monitor

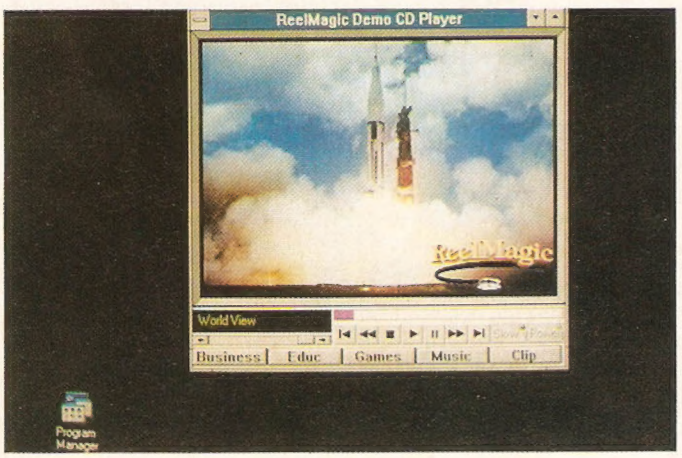
A tecnologia MPEG permite jogos mais sofisticados: na tela cheia, boas imagens, tanto nas animações (acima), como nos vídeos

Os arquivos de vídeos, que ocupavam apenas parte de tela (abaixo), vem supercomprimidos num CD-ROM e depois são descomprimidos em tempo real, garantindo imagens ocupando todo o monitor (abaixo, à dir.)

Vídeos no meio de jogos ou programas de entretenimento despertam sempre muito interesse. Mas, na maioria dos casos havia um problema: o formato pequeno, com as cenas ocupando apenas uma pequena parte do monitor. E quando as imagens apareciam na tela inteira, a qualidade era sofrível. Isso acontecia porque para conseguir ter no computador um vídeo com a mesma qualidade de um videocassete, um CD-ROM que comporta até 680 Megabytes seria suficiente para míseros 20 segundos. Isso lotando o CD de informações, o que de pouco adiantaria, já que o drive de CD-ROM não teria capacidade de ler tanta informação num tempo tão curto.

A placa Real Magic é uma solução para esse problema. Esta placa faz de parte um novo padrão, o MPEG (Motion Pictures Experts Group) e vários jogos já estão sendo produzidos para ele. Estas placas permitem que as informações do vídeo sejam supercomprimidas, e a função da placa é justamente descomprimi-las e fazer o vídeo aparecer ocupando a tela inteira, como as imagens de um videocassete na tela da TV.

A Real Magic, da Sigma Designs, trabalha no padrão MPEG e permite leitura de arquivos de vídeo comprimidos em até 200 vezes, descomprimindo-os em tempo real, isto é, ao mesmo tempo que estes arquivos são processados pela placa. É isso que torna possível ver as imagens dos vídeos na tela inteira do monitor. Esta tecnologia leva em conta que,



que enche a tela

FOTOS: DAUMER DE GIUNI

O kit Real Magic (acima) inclui também um CD com "demos" de softs no padrão MPEG e um jogo, que pode variar conforme o kit. A instalação (abaixo) é um trabalhosa: e pede entrada externa na placa controladora de vídeo

com a compressão, os dados podem ser guardados no CD-ROM sem ocupar muito espaço e sem tornar mais lenta a leitura de dados, já que os arquivos comprimidos são menores. Se o CD-ROM tivesse que ler os dados de cada um dos 30 frames (imagens em seqüência, com 30 quadros por segundo) que compõe um vídeo, sem compressão alguma, só se poderia ver, no máximo, dois frames por segundo e não 30, que é o que gera o efeito de movimento no vídeo.

PREÇO ALTO

O padrão MPEG representa uma grande evolução para multimídia. As enciclopédias poderão ter vídeos com qualidade (sem perder nada para a televisão) e ainda assim incluir muitas informações no mesmo CD, sem ter que sacrificar o espaço. Mas os jogos também devem ser muito beneficiados com essa nova tecnologia. A possibilidade de incluir filmes inteiros e animações em terceira dimensão de longa duração, tudo em um único CD-ROM, promete tornar os jogos cada vez mais sofisticados e atraentes. Por enquanto, o único inconveniente da tecnologia MPEG é o preço das placas descompressoras, ainda muito alto- no mínimo US$ 250. Para que o padrão MPEG se firme no mercado e seja utilizado em grande escala, é preciso que os preços diminuam.

Essa tecnologia não é exclusividade da Real Magic e muitas placas com este padrão ainda vão ser lançadas no mercado. A Intel (empresa americana líder na fabricação de chips para computadores), anunciou na última COMDEX, feira de informática nos EUA, o lançamento para breve de uma placa para descompressão de vídeos MPEG, muito parecida com a Real Magic. As empresas fabricantes de placas de vídeo também estão começando a se preparar para utilizar o novo padrão. Além disso, novas controladoras de vídeo lançadas no mercado pela Diamond, Matrox e ATI, já vem acompanhadas de um slot para que seja colocado na placa um chip upgrade (para atualização do acessório) que possibilita a descompressão de vídeos gravados em formato comprimido. Essa opção pode tornar a tecnologia muito mais barata, já que não será mais preciso comprar uma placa exclusivamente para descompressão de vídeo.

O KIT REAL MAGIC LITE

A kit da Real Magic Lite vem acompanhado de dois CD-ROMs, cabos para a ligação da placa com sua controladora de vídeo e obviamente, a própria placa Real Magic. Um dos CD-ROMs que acompanha a placa é um jogo, que varia de pacote para pacote. O outro CD é para demonstração de novos softs que serão lançados com padrão MPEG. Todos os novos programas apresentados têm demos próprios, com vídeos muito interessantes. Entre eles está o esperadíssimo jogo "The 11th Hour", a continuação do clássico "The 7th Guest", da Virgin Games. O jogo parece ser bastante atraente, e roda com vídeos em tela cheia. Só resta aguardar.

O jogo The Horde, que veio em um CD no kit da Real Magic testado por ***Computer Games*** não é dos melhores, mesmo com os filmes em alta resolução apresentados entre cada fase. The Horde é um game de ação misturado com estratégia, onde o jogador é um pobre plebeu que, depois de salvar a vida do rei, é designado para cuidar das propriedades da família real. Em troca, o soberano cede um pedaço de terra. É um jogo um pouco repetitivo, já que é preciso ficar matando monstros toda hora. Escolha com cuidado o game que acompanha o produto, pois há outros games mais interessantes, como Return to Zork. ◆

A instalação da placa

Instalar a Real Magic não foi muito simples. Segundo o fabricante, a placa pode ser colocada em qualquer PC, a partir da configuração 386 DX. O teste foi realizado num PC 486 DX2 66. Por uma questão de espaço físico, foi preciso remover a placa de vídeo, encaixar a placa Real Magic na placa mãe e depois recolocar novamente a placa de vídeo no seu lugar. Depois disso, um dos cabos que acompanha o kit foi conectado entre a Real Magic e a entrada externa da placa de vídeo.

É importante lembrar que a instalação só é possível se a sua controladora de vídeo tiver a entrada externa (uma espécie de waffer com vários furos para ligação de um cabo). Após as duas placas (a de vídeo e a Real Magic) estarem acomodadas dentro do gabinete do PC, foi necessário ligar o monitor à placa MPEG. Feito isso, ligamos o PC e uma tela rosa apareceu. Demos um RESET no gabinete e tudo voltou ao normal. Os programas que acompanham o kit foram instalados e os drivers que fazem a Real Magic funcionar foram carregados. Tudo passou a funcionar direito, embora, no Windows, o limite de cores tenha ficado em 256. Se fosse colocada uma resolução maior que essa, o Windows travava. Apesar de trabalhosa, a instalação valeu a pena: os jogos e vídeos ocupavam a tela inteira mostrando o potencial do novo padrão MPEG.

KIT REAL MAGIC CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA: (011) 533-5293

DIVULGAÇÃO

DAUNER DE GIULI

A eficiência de um micro sempre depende do quanto ele tem de memória RAM. Entenda o porquê dessa importância

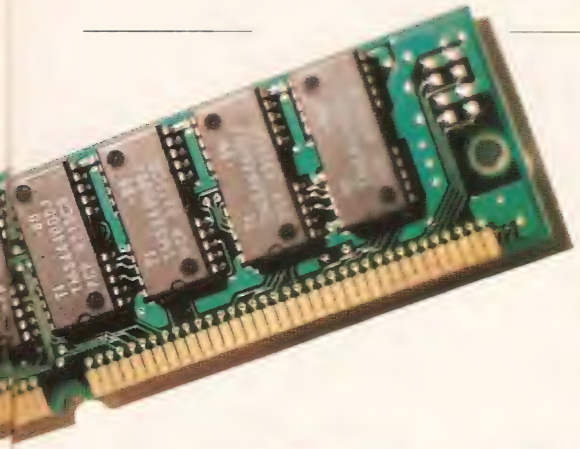
MEMÓRIA RAM

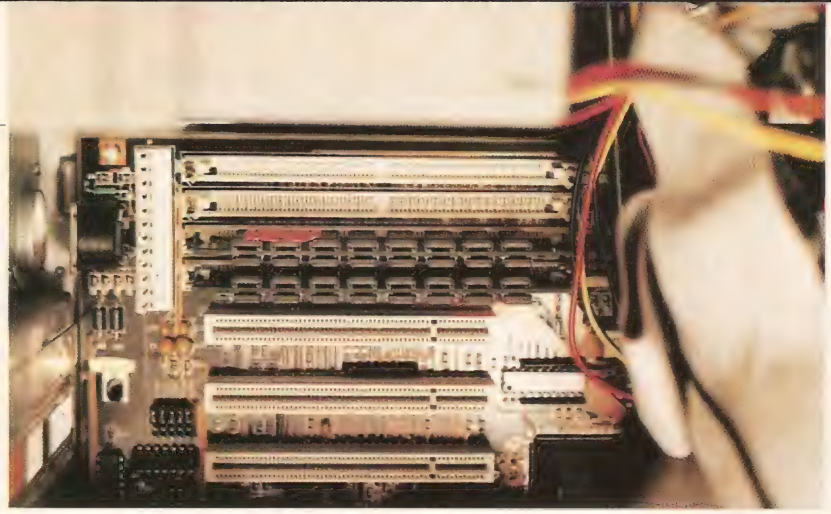
O poder do seu PC

Imagine que seu computador seja uma empresa. Com dois funcionários, pode-se realizar umas poucas tarefas; com quatro é possível fazer mais alguns serviços; com oito já dá para resolver problemas mais complexos; e com 16 ou 32 pessoas trabalhando, tudo é feito com eficiência e rapidez. Os "funcionários", no caso dos PCs, correspondem à memória RAM. Se a memória RAM for pequena, não adianta ter um processador super-rápido, pois alguns programas e jogos não vão rodar. Ao contrário, quando há um bom banco de memória, mesmo computadores mais lentos mostram sua eficiência.

Memória, em informática, refere-se à capacidade que um computador tem de "guardar" informações temporariamente, em uma espécie de banco de chips. A sigla RAM quer dizer, "Random Access Memory", ou seja "Memória de Acesso Desordenado". Daí vem a definição do termo, que indica um banco de dados utilizado de um modo não-ordenado e que pode ser usado somente enquanto o computador estiver ligado, isto é, alimentado por uma fonte de energia contínua. Depois que se desliga o computador, todos os dados endereçados à memória RAM são perdidos e não podem mais ser recuperados.

Assim, a RAM é um dos circuitos mais importantes de um microcomputador, juntamente com o processador (que determina se seu PC é um 386 ou 486, por exemplo). Juntos, processador e RAM determinam a velocidade que um programa roda ou até mesmo se ele funciona com o espaço disponível nos chips ou com os re-





FOTOS: DAUMER DE GIULI

cursos que a máquina oferece para processar informações.

A intensidade da utilização de memória RAM varia com as necessidades de cada usuário. Quem utiliza aplicativos gráficos, CAD (Computer Aided Design) ou multimídia, precisa de um bom estoque de memória RAM para garantir que os programas funcionem direito. Isto porque estes aplicativos trabalham com arquivos gigantes (alguns com mais de 20 megabytes, quando se trabalha com fotografias digitalizadas, por exemplo), que precisam ser "manuseados" com rapidez e eficiência. Somente a memória temporária RAM pode permitir isso, já que ela é muito mais rápida que o Hard Disc, uma memória onde ficam armazenados programas e informações pelo tempo que o usuário desejar.

A velocidade do HD (winchester) varia entre oito ou até vinte milisegundos (para ter uma idéia, divida um segundo por mil e separe de 8 a vinte pedaços). Já a velocidade da memória RAM é muito maior, oscilando entre dois ou até mesmo oito nanosegundos (nesse caso divida um segundo por um milhão e fique com duas ou oito frações). Mas para dispor de tanta velocidade, o preço não é nada baixo: um simples chip de um megabyte de memória RAM comum, pode custar até 50 Reais. Já cada megabyte de espaço em um hard disk não passa de oitenta centavos de Real. É por isso que estes dois componentes do PC trabalham em conjunto. De forma simplificada, o trabalho em conjunto é feito da seguinte forma: o Hard Disk lê as infomações do seu disco magnético, passando os dados para a placa-mãe, que os distribui para os chips de memória, garantindo um acesso mais rápido às informações.

Mesmo os chips de memória RAM podem variar em sua velocidade. Para saber a velocidade da memória RAM de seu PC basta olhar uma delas (veja foto) e conferir se há um número (6 ou 7) acompanhado de um traço ou da letra "n". O "n" vem de nanosegundos. Números diferentes nas placas podem ser a causa de problemas de funcionamento da RAM.

AFINAL, QUANTO TENHO DE RAM?

Muitos usuários de PC não sabem determinar o quanto de RAM (ou memória real, veja box) têm instalado na placa mãe. Para verificar isto, basta dar um boot na máquina (reinicializar o PC através de uma chave de comandos CTRL+ ALT + DEL ou através de um RESET no gabinete) e acompanhar a contagem de memória, que tem seu valor dado geralmente em kbytes. Se no final da contagem houver um número por volta de 4000 kbytes, por exemplo, isto quer dizer que o PC tem 4 megabytes de RAM instalados nos slots da placa-mãe.

Muitas vezes o número resultante da contagem de memória não é reportado de maneira exata. Se tem 4 MB, a contagem pode ficar em 3.712, se tem 8 fica entre 7700 e 7800. Isso acontece porque parte da RAM é utilizada como uma espécie de "backup" de dados da memória ROM ("read only memory" -lê apenas da memória-, que no caso fica nas placas e acessórios do micro, necessários para o PC começar a funcionar). Como a ROM é muito mais lenta do que a RAM, a BIOS (o "coração" da máquina que tem a configuração básica do micro), copia os dados da ROM para RAM, tornando o acesso mais rápido. Por isso quando se tem 4 megabytes de RAM, a contagem pode resultar em 3712 kbytes, descontando o que foi utilizado para a ROM.

Em seguida o PC, na sua inicialização, vem com a frase "Iniciando o MS- DOS". A partir disso, a memória num PC ganha novas características. Em primeiro lugar porque o DOS, para funcionar, usa 640kb na chamada ➤

No banco de memória (acima) são colocados os chips de memória RAM (ao centro), que devem sempre ser da mesma marca e velocidade

Como fazer a instalação

Certo! Você decidiu aumentar aqueles 2 ou 4 mega de RAM para 8 ou 16? Então será preciso achar um fornecedor, que venda as memórias. Feito isso, a primeira pergunta é: "Você aceita meus antigos chips na troca?". Se a resposta for sim, está tudo bem, pois quase não haverá riscos de conflito com suas plaquinhas (já que provavelmente os chips novos serão da mesma marca e velocidade). Mas se o seu fornecedor não aceitar seus chips, o problema será maior, já que as marcas da nova e da velha memória devem ser as mesmas, tal como a velocidade. Do contrário não compre as plaquinhas!

Para fazer a instalação da nova memória no seu PC não é preciso ter muita experiência com hardware. Começa-se a instalação localizando onde estão os chips de memória. Geralmente eles estão em uma espécie de "fileira" de blocos de chips (veja foto). Para retirar uma das plaquinhas (caso você troque todos os chips por novos), basta apertar os presilhas douradas em volta das bordas do chip. Depois para introduzir os chips novamente, basta deslisar as plaquinhas de volta no mesmo lugar. Pronto. Não é preciso nem comfigurar as memórias na BIOS, já que tudo é feito automaticamente. Relaxe, dê um MEM no prompt do DOS e aproveite!

DAUMER DE GIULI

Logo que o PC é ligado a memória RAM é contada e testada

memória baixa ou convencional. Esses 640 são os mesmos desde quando o DOS foi inventado e são a causa da famosa "dor-de-cabeça" de quem está instalando um jogo e lê na tela a mensagem "Out of Memory" (falta de memória). Mas, conforme a informática foi evoluindo, os 640kb se mostraram totalmente insuficientes para rodar jogos e programas mais sofisticados. Foi quando surgiu a memória extendida (XMS). Ou seja, um banco auxiliar de memória passou a ajudar os 640k. Desta forma, a memória num PC passou a ser dividida em memória baixa, ou convencional, e memória extendida. A memória RAM, portanto, é usada como uma extensão da memória convencional.

Para saber quanto de RAM está instalado no PC, é só verificar o número de kbytes liberados pela memória extendida, que é "feita" da RAM instalada na placa-mãe. Basta digitar MEM no prompt do DOS e olhar na seção "Total Extended Memory". O princípio para reconhecer a quantidade é o mesmo de quando se dá boot. Mas verificando a RAM pelo DOS, pode-se perceber que agora você tem menos memória do que quando deu boot. Isto é porque o sistema operacional (no caso, o DOS) abocanhou os 640 kbytes para usar como memória baixa, ou convencional, se preferir. Quando estes 640k estão ocupados por outros programas, como drivers de mouse e CD-ROM, é preciso liberar o espaço para rodar alguns aplicativos ou então carregar os programinhas na memória "alta".

30 OU 72?

No mercado há basicamente dois tipos de plaquinhas para memória RAM: o de 30 e 72 vias. O primeiro é mais antigo e é muito comum em placas com processadores 386, e 486 mais antigos. Já o barramento (o "tipo" da memória) de 72 vias é mais moderno e utilizado em placas Pentium, e 486 de fabricação mais nova. A diferença entre os dois barramentos está no encaixe e nas opções de configuração de chips de memória da placa-mãe. Na estrutura de 30 vias só se pode colocar chips de memórias em pares que completam os slots e que formam 1, 2, 4, 8, 16, 32 megabytes e assim por diante... Também deve-se reparar que, em barramentos de 30 vias, todos os chips devem ser do mesmo fabricante e com a mesma velocidade, para evitar conflitos com programas e principalmente com o Windows.

Já no barramento de 72 vias, pode-se colocar quase qualquer configuração de memória, inclusive chips com marcas e velocidades diferentes. Mesmo que isso não seja recomendado, o risco de problemas é muito menor do que com um barramento de 30 vias. Se usada a estrutura das memórias com a tecnologia mais moderna, será possível colocar (dependendo de cada máquina) 1, 2 ,3 ,4, 6 megabytes de memória nos slots; e assim por diante. Portanto, ao comprar uma placa-mãe ou um PC novo, prefira um com barramento de 72 vias, mais moderno e seguro.

Luís Mazzaferro Jr.

Os diferentes tipos de memória

Em um PC há diversos tipos de memória. E é fácil confundir os diversos tipos. Entenda melhor cada uma delas:

HARD DISK- *Também chamada de winchester, HD ou disco rígido, é composta por um disco magnético, que trabalha numa câmara de vácuo e onde são guardados os programas e arquivos do PC. Pode ter tamanhos bastante diferentes. As menores ficam em torno de 40 Megabytes e as maiores em uso no mercado estão em 540 Megabytes, mas podem chegar a vários gigabytes (um giga equivale a um milhão de megabytes)*

MEMÓRIA RAM- *Embora conhecida assim, o certo é chamá-la de DRAM (Dynamic Random Access Memory) e pronuncia-se "Derram", utilizadas como memória "real" do PC. No DOS é a memória extendida de um PC. A velocidade delas varia entre 6 à 8 nanosegundos, fazendo desta categoria de memória a mais comum nos bancos das placas-mãe, principalmente por causa do preço razoavel, chegando à 50 Reais por 1 megabyte. Pode haver confusão com o Hard Disk, por utilizarem a mesma unidade de medida, o Megabyte.*

MEMÓRIA SRAM- *(Static Random Access Memory) Muito utilizada em conjunto com o processador principal do PC. Esta é a memória com um acesso incrivelmente rápido, oscilando entre 1 e 2 nanosegundos! Mas também, a SRAM é o tipo de memória mais cara do mercado, chegando à 100 reais, apenas por uns "meros" 256 kbytes! Isto é, 1/4 de um megabyte! É por esta razão que a SRAM só é vendida em pequenas quantidades, sendo necessária para aumentar a velocidade da CPU consideravelmente, trabalhando em conjunto com o processador. As máquinas 386 costumam vir com 64 ou 128 kb de SRAM. Já em micros 486 e Pentium, o mais comum é 256 e 512 kb.*

MEMÓRIA VRAM (VIDEO ACCESS MEMORY)- *É bastante usada em placas de vídeo de alta performance. Esta memória se diferencia da DRAM não pela velocidade, que é bastante parecida, mas sim pelos recursos que ela oferece para "leitura" e "escrita" dos dados nos chips, proporcionando mais rapidez na utilização da memória. Isto é muito útil, levando em conta que a placa de vídeo precisa ler e escrever muitas informações ao mesmo tempo no chip, para garantir que as imagens do monitor mudem com uma velocidade espantosa. Mas a VRAM é uma tecnologia cara e que ainda está se desenvolvendo, e a DRAM ainda é a mais utilizada nas placas de vídeo, já que também é mais barata e menos complexa. Na VRAM, as informações podem ser "lidas" e "escritas" ao mesmo, proporcionando maior aproveitamento do tempo do usuário.*

MEMÓRIA ROM- ("READ ONLY MEMORY")- *Ou "Leitura Somente da Memória), é muito usada na fabricação de diversos acessórios de hardware. Geralmente a ROM é alimentada por uma bateria, que permite que os dados sejam mantidos na memória quando o PC ainda está desligado. Este tipo de memória é bastante lenta, e é útil para guardar informações sobre o acessório que acaba de ser instalado no micro. Acompanha as placas de vídeo, scanners e etc...*

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE AUTOMÓVEIS

AGORA MECÂNICA E MECÂNICA IMPORT ESTÃO EM UMA ÚNICA REVISTA, A MAIS COMPLETA REVISTA DE AUTOMÓVEIS DO BRASIL

SISAL EDITORA

KING'S QUEST VII

The Princeless Bride

Repleto de enigmas, o sétimo jogo da série é um adventure bem sofisticado, com gráficos de desenho animado

FOTOS: DAUMER DE GIUI

A princesa Rosella e sua mãe (no alto, à dir.) se separam (acima), e terão de vencer muitos desafios para se reencontrar no final. Como num livro, a história, divide-se em capítulos

Parece um conto de fadas mas é um adventure para adultos. Repleto de enigmas, tem gráficos fantásticos, ótima animação e personagens cheias de encanto. A série King's Quest ganhou sua mais luxuosa versão: King's Quest VII, The Princeless Bride (algo como "A noiva sem príncipe"). Com efeitos e tecnologia comparável aos padrões Disney de qualidade, a Sierra conseguiu produzir um jogo com gráficos cinematográficos, grandes desafios e sacadas geniais, para manter fiel o público desta série, que já tem mais de dez anos, e já vendeu mais de 2,5 milhões de cópias no total.

Como nas outras versões, a história de King's Quest VII se passa no Reino Deventry, onde vive uma linda princesa chamada Rosella e sua mãe, Valanice. Enquanto passeiam às margens de um lago, elas conversam sobre o futuro de Rosella. A mãe quer que ela se case com um certo príncipe, mas a moça não gosta dele e não está nem um pouco interessada. Ela quer mais é ter uma vida divertida, cheia de aventuras. Sonhadora, Rosella se distrai com uma pequena criatura simpática (um cavalo marinho alado) que passa por ela e mergulha no misterioso lago. Num impulso de curiosidade, a princesa também pula na água e é engolida por um redemoinho colorido. Valanice, mãe prestimosa, não podia deixar a filha sozinha nesta aventura. Ela também salta no lago e, no meio do redemoinho, elas ainda tentam ficar juntas, mas é inútil. Um braço nojento puxa Rosella e cada uma vai parar em um lugar diferente. As duas agora têm que achar a saída deste mundo bizarro, cheio de criaturas estranhas, numa sombria dimensão.

Como num livro de história, as "fases" da aventura estão divididas em sete capítulos. Cada capítulo tem um tema, com cenários e personagens diferentes. No primeiro capítulo joga-se com Valanice, no segundo com Rosella, e assim por diante, até chegar ao sétimo, onde as duas se encontram. É possível selecionar um capítulo para começar a aventura, podendo até mesmo ser o sexto, mas aí perde-se o desafio do jogo. E não se pode escolher para jogar no sétimo capítulo, somente se você chegar até ele jogando normalmente.

Segundo a produtora Sierra, King's Quest VII é um adventure para a família toda jogar. O visual de desenho animado certamente vai deslumbrar as crianças e a interação com as personagens, realizada de um modo dinâmico e simples, possibilita que qualquer um brinque sem grandes dificuldades. Mas King's Quest VII não é um jogo infantil e,

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra
Configuração mínima: 386 DX, 4 megabytes de RAM (8 megabytes recomendado), kit multimídia padrão MPC1 (velocidade simples) com placa de som compatível com o Windows
Requer: Windows 3.1 em 256 cores
Controles: mouse
Apresentação: 1 CD-ROM
Preço médio: 70,00

FOTOS: DAUMER DE GIUTI

como os outros da série, não é nada fácil. Quem não está habituado com adventures pode ter problemas para entender o "esquema"do jogo e solucionar os enigmas, que são bem complexos. Além disso, a narração é toda em inglês, o que exige um bom conhecimento do idioma.

A interface é simples, sem nada de inovador. O jogo é baseado no sistema "click hotspot" (ou clique no ponto-chave), onde as ações são realizadas através de cliques com o mouse em pontos que se destacam do cenário. Para pegar um ítem, por exemplo, o jogador só precisa clicar sobre ele. Para conversar com as personagens, a regra é a mesma: basta clicar sobre eles e a conversa é iniciada. Todos os ítens são armazenados no inventário, uma espécie de prateleira, na parte de baixo da tela, onde é possível colocar todos os cacarecos adquiridos durante o jogo. Também pode-se misturar os objetos, para criar novos ítens.

RECURSOS SOFISTICADOS

Os ótimos gráficos garantem a atmosfera de encanto e fantasia. Realizados com tecnologia de desenho animado, King's Quest VII tem animações, efeitos e cores de muita qualidade. O requinte das animações, produzidas nos sofisticados computadores Silicon Graphics (os mesmos dos filmes Jurassic Park e Terminator II) impressiona. As personagens tem comportamentos adequados às diferentes situações. Quando Valanice desce uma escada, por exemplo, ela se segura no corrimão para não cair. Já nas situações de perigo, ela corre, levantando a ponta da saia para facilitar a fuga. Todos os detalhes foram cuidadosamente elaborados, inclusive as expressões e a caracterização das personagens. Cada uma tem um temperamento distinto, agindo de acordo com suas características. Às vezes até é preciso lembrar que não é só para ficar olhando, tem que jogar também. Para garantir uma boa performance dos gráficos, recomenda-se ter no PC uma placa de vídeo Local Bus, que permite maior velocidade.

Nas cenas da apresentação pode se configurar as opções, em Options, para assistir os vídeos em tela cheia. Outro recurso interessante permite ver os objetos do inventário em três dimensões, bastando levar o item até o ícone do olho, no menu. Também é possível "interagir" com o objeto, abrindo uma caixa fechada, por exemplo.

Sem textos, King's Quest VII é todo dublado. As vozes estão entre as melhores que já apareceram em jogos, expressivas e cheias de nuances, dando um toque de realismo às cenas. O humor também não foi esquecido e está presente em muitas partes do jogo. As personagens (na maioria animais) tem pouca paciência com o ➤

Difícil e cheio de enigmas (no alto, à esq.) o jogo tem ótimos gráficos, com uma variação de cores e tonalidades (ao alto) além de personagens mutio bem caracterizados (acima)

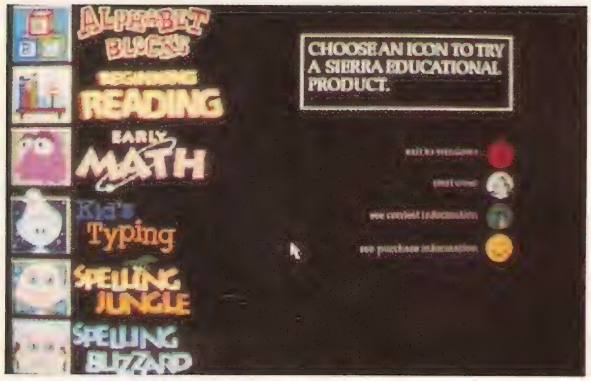
A princesa Rosella (abaixo) e sua mãe, Valenice, (à esq.) vivem aventuras em mundos diferentes. O jogador escolhe com qual personagem jogar

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Numa atmosfera de sonho, a maior parte das personagens são animais que fazem comentários engraçados. Apesar da aparência inocente, eles dão muito trabalho às duas heroínas

jogador e geralmente fazem piadas oportunas e engraçadas. Toda a produção sonora é muito sofisticada, com uma trilha que reúne mais de 100 músicas instrumentais, sem exigir uma placa especial. Mesmo com a Sound Blaster 16 os efeitos ficam ótimos. E, como num desenho animado, cada ação tem efeitos sonoros específicos. Parece até que tem uma orquestra de verdade em seu computador. King's Quest VII pode até vir a ser o jogo mais bonito do ano, e provavelmente será lembrado por todos os fãs da série como um dos maiores sucessos entre todos os adventures. ◆

Luiz Mazzaferro Jr.



No CD-ROM, demos de vários jogos

King's Quest: mais do que um jogo

A Sierra oferece aos compradores do jogo King's Quest VII muitos programas e demos de futuros lançamentos, todos no CD-ROM do jogo. É possível ver um vídeo com o "Making Off" do jogo Phantasmagoria, que deve ser um dos grandes sucessos de 95. O jogo é apresentado como uma produção milionária, com atores reais, gráficos em 3D; num clima de terror. O CD inclui ainda a demonstração de dois jogos, que serão lançados neste ano: Lode Runner for Windows (a versão para DOS está nesta edição) e The Incredible Toon Machine. Ambos são "jogáveis" e estão acompanhados de muitas fases para serem testadas. E o "Sierra Catalog" apresenta os futuros lançamentos da Sierra. Tudo é em forma digital, com fotos, textos e sons descrevendo os produtos. Já as crianças até sete anos vão gostar do "Sierra Kid's Sampler" que vem com demostrações de produtos educativos, tais como "Alphabet Block" (ensina o ABC); "Beginning Reading" (para quem começa a ler); "Early Math" (ensina matemática), "Kid's Typing" (jogos para aprender a digitar); e finalmente "Spelling Jungle" e "Spelling Blizzard" (ensinam a soletrar palavras). Todos podem ser "jogados" e a diversão é garantida. A idéia da Sierra é muito interessante e além disso uma boa maneira de promover outros produtos da empresa.

Capítulo 1

O INÍCIO DESTA AVENTURA PODE SER COMPLICADO. SIGA ALGUMAS RECOMENDAÇÕES PARA PASSAR PELO CAPÍTULO 1. E DIVIRTA-SE!

- **Use o pedaço de pau com uma parte do vestido de Valanice para fazer uma bandeira. Use-a com o escorpião da caverna.**
- **Para entrar no buraco do poço basta configurar a estátua, seguindo as determinações dos desenhos espalhados pelo deserto.**
- **Não se preocupe se você "morrer". Tente de novo e em seguida aparece um menu, oferecendo as opções para continuar.**
- **Tente combinar todos os itens do inventário. Se a combinação for possível, os itens se fundem em um só. Para separá-los, basta "olhar" e clicar sobre eles.**
- **Não mostre o pente de Rosella para Valanice: ela fica triste e chora!**

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE MOTOS

VIAJE NAS PÁGINAS DA REVISTA DE MOTOCICLISMO MAIS LIDA DO BRASIL. HÁ 20 ANOS NA POLE POSITION, COM MAIS DE 12 MILHÕES DE EXEMPLARES VENDIDOS.

SISAL
EDITORA

THE LEGEND OF Kyrandia BOOK THREE

Mentiras, ironia, maldade... Malcom, o bobo-da-corte do reino de Kyrandia está de volta. Agora ele quer vingança

FOTOS: DAUMER DE GIUI

Malcom libertou-se da maldição e acordou do "sono de pedra" (no alto, à esq.). O mímico (acima) é só uma das vítimas de seu humor mórbido e idéias perversas

FILE MANAGER

Produtora: Virgin Games\ Westwood Studios
Requer: 386 DX, 4 Megabytes de RAM, Kit multimídia MPC2 (CD-ROM de dupla velocidade) e placa de som compatível com Sound Blaster.
Controle: mouse
Apresentação: 1 CD-ROM
Preço: US$ 70,00

Uma história original e envolvente, gráficos belíssimos, música e efeitos sonoros sofisticados, e um jeito diferente de jogar. Só podia ser outro título da série Kyrandia. Com produção ainda mais elaborada que seus antecessores, Kyrandia 3 mantém o ponto forte da série: um delicioso senso de humor. Em Kyrandia 1, o jogador era Brandon e sua missão era salvar o reino das garras de Malcom, o maligno bobo-da-corte, principal suspeito pelo assassinato do rei e da rainha. Missão cumprida: Malcolm virou pedra e parou de perturbar. Em Kyrandia 2 (***Computer Games*** nº 3) o reino está novamente em perigo e Zanthia, uma bruxinha muito azarada, tem que impedir o desaparecimento da misteriosa ilha. No final, mais uma vez Kyrandia está salva... Neste terceiro jogo da série, tudo mudou. Malcolm, o perverso bobo-da-corte, libertou-se da maldição e agora o jogador está na pele do vilão. Isso mesmo! Depois de ser atingido por um raio, Malcom acorda do "sono de pedra" e volta à ativa, prometendo vingança contra todo o reino de Kyrandia. O jogador vai ajudar o malvado Malcom a provar que não matou nem o rei nem a rainha. Não vai ser nada fácil, já que todo o reino está contra o bobo-da-corte.

O tempo todo Malcom faz piadinhas maldosas e não perde nenhuma oportunidade de "alfinetar" as pessoas. Todos os seus comentários são irônicos e, quando a piada é boa, o som de uma platéia "virtual" bate palmas e dá risadas, como em um programa de auditório. Pode-se desligar esta opção no menu, pois as risadas acabam se tornando repetitivas. O jogador acaba se divertindo com as maluquices de Malcom. Ele chega a colocar uma enguia (peixe elétrico) dentro do casaco de um mímico que fica se exibindo. O coitado vai tomar banho, por causa do mau cheiro e leva o maior choque com a água do chuveiro. Apesar de meio mórbido, Malcolm é muito engraçado. Aliás, o humor não está presente só nas "caras e bocas" do bobo da corte, mas também aparece em várias citações durante o jogo. Por exemplo, no texto onde aparece a descrição dos pontos conseguidos através de cada ação: se Malcolm juntar dois itens para formar outro, o título da pontuação conseguida é "McGaiver Points", numa referência à série "Profissão Perigo", onde um agente especial é capaz de invenções completamente absurdas.

Como nos outros jogos da série, Kyrandia 3 não tem verbos prontos e todas as ações são executadas com cli-

ques de mouse sobre os objetos ou itens, que podem ser guardados no inventário em forma de prateleira. O limite de itens que se pode carregar em uma jogada, entretanto, diminuiu muito em relação às versões anteriores, aumentando o desafio. O jogo tem opção para textos em inglês, francês, alemão e espanhol. As narrações e diálogos, entretanto são em inglês, exigindo um bom conhecimento do idioma. É possível desligar a narração, ficando com o texto escrito no idioma escolhido, ou então deixar o texto e a narração ligados ao mesmo tempo. Mas quem é que vai querer desligar o som num jogo como este? As vozes das personagens são ótimas, cheias de sutilezas, principalmente no caso do "herói" Malcom, com um tom especialmente sarcástico. A dublagem é perfeita e transmite todo o ódio e rancor do bobo da corte pelos habitantes de Kyrandia.

INOVAÇÕES

Uma inovação incrível em Kyrandia 3 é a possibilidade de alterar o temperamento da personagem principal de acordo com as circunstâncias, para o bobo conseguir tudo o que quer com as pessoas. Malcom pode usar um falso "ar de bom menino", gentil e educado, pregar grandes mentiras ou simplesmente ser natural, isto é grosseiro e perverso. A mudança de personalidade é realizada com uma espécie de termômetro, localizado no canto inferior direito da tela. É só clicar com o mouse que o ponteiro muda de "Nice"(bonzinho) para "Normal" (normal mesmo) ou "Lying" (mentindo). As mudanças de personalidade de Malcolm são fundamentais para avançar no game. Se ele estiver "Nice" onde deveria estar "Lying", nada vai dar certo. É preciso ter cuidado com o que esse bobo fala...

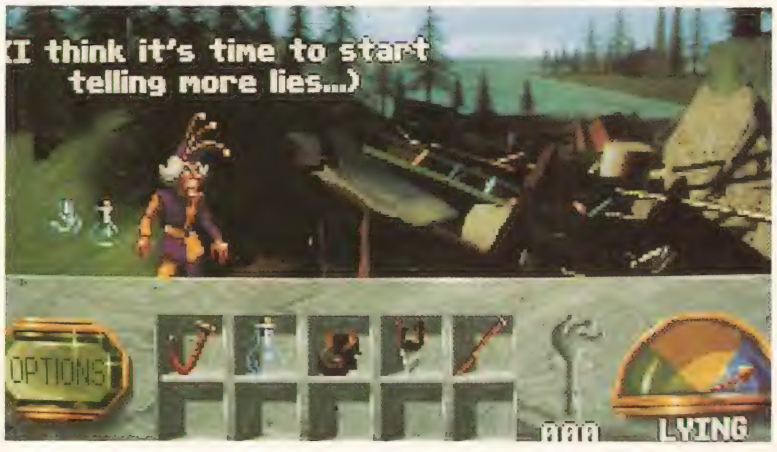
Para dar conselhos, ajudar (ou mesmo atrapalhar), há mais novidades. Duas "entidades" aparecem durante o jogo: um anjinho e um diabinho. Eles aparecem toda vez que você faz algo certo (uma maldade, por exemplo) ou algo errado, como um ato gentil ou generoso. O diabinho domina a maior parte da aventura, pois ele derrotou o anjinho em uma briga. Somente depois da metade da história o jogador pode optar por continuar com o diabinho ou passar para o lado bom e ficar com o anjo. É possível até mesmo ficar com ambos, se você agüentar os dois chatos brigando o tempo todo, é claro!

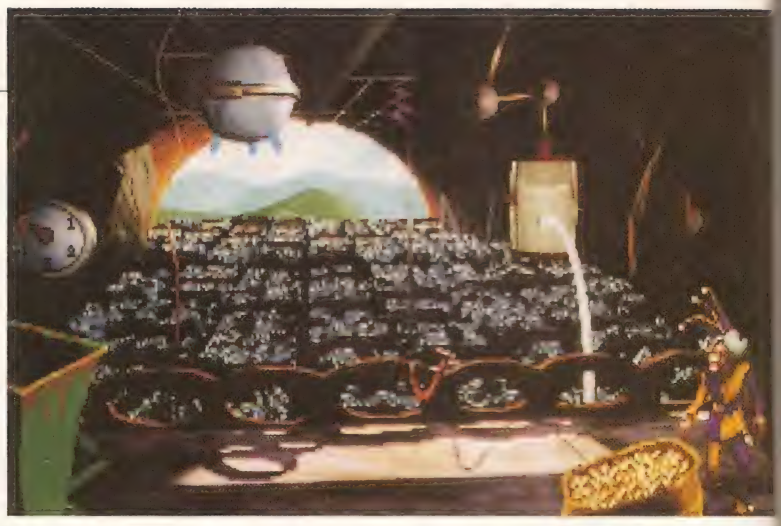
Alguns famosos habitantes da ilha também aparecem nesta versão. A bruxa Zanthia, heroína de Kyrandia 2 é um exemplo. Mas não pense que ela é sua amiguinha. Ao contrário, agora ela - como todo o povo - quer a sua pele. Evite ficar papeando ou provocando a moça, pois ela é nervosa. Se quiser conversar, basta usar um bom disfarce. Ela nem vai perceber que você é Malcolm.

Os itens são transformados através de uma máquina maluca (no alto, à esq.). E um anjo e um diabo, que brigam o tempo todo (ao alto) dão alguns conselhos. Os outros habitantes, como Zanthia (acima) detestam Malcom, que muda de personalidade de acordo com a situação

SUPERPRODUÇÃO

Com um visual elaborado, o que mais impressiona em Kyrandia 3 são os gráficos produzidos em três dimensões, dando a impressão de profundidade, misturados com a ação linear proposta pelos gráfico bitmap. As seqüências de animação são fantásticas e muito coloridas. A movimentação das personagens em 3D é perfei- ➤





FOTOS: DALMER DE GIUSTI

Os gráficos são de qualidade, com cenários em 3D, em forma de telas bitmap (acima). As maldades de Malcom contam pontos (no alto, à direita)

ta, e os efeitos muito realistas. A apresentação do jogo é longa e poderosa, deixando até mesmo um drive de CD-ROM de dupla velocidade no seu limite. Todos os cenários do jogo são feitos em 3D, só que em forma de telas bitmap, para a ação do jogo rolar. O resultado é fantástico.

Em qualquer adventure o som é fundamental para garantir a diversão. As produtoras Virgin e Westwood levaram isso realmente a sério. Mesmo com uma simples Sound Blaster de 8 bits o jogo dá um show de música e efeitos sonoros. As músicas tocam direto do CD, proporcionando maior fidelidade. A trilha sonora é divertida e a maior parte das músicas são agitadas e dançantes. A música muda de acordo com os diferentes ambientes do game. A variação vai desde um solene tema de suspense até um alegre mambo. As vozes também são de uma qualidade impressionante: cristalinas e sem chiado, dão vida às personagens.

Kyrandia 3 pode ser considerado um dos jogos recentes mais difíceis. As ações são completamente imprevisíveis, baseadas numa lógica absurda e sem propósito. Mas o melhor de tudo é a possibilidade do jogador escolher o caminho a ser seguido por Malcolm, sem ter que seguir um roteiro fixo, abrindo diferentes opções para chegar ao final. Os menos experientes podem sofrer um pouco, mas vale o desafio: o jogo é cheio de efeitos e muito divertido.

Luís Mazzaferro Jr.

Seja bonzinho no início da conversa (ao alto) e utilize os teletransportadores da ilha (acima)

Manual do Bobo da Corte

- *Quando encontrar um amontoado de itens juntos, clique neles até esgotar todos! Não deixe de pegar nenhum!*
- *Ao falar com qualquer pessoa, tente ser primeiro bonzinho, na opção "Nice". Se nada acontecer, vá gradualmente ficando mais agressivo até chegar no "Lying" e veja no que dá...*
- *Para montar novos itens, tente juntá-los no inventário. Malcom avisa quando essas montagens são possíveis.*
- *Use os teletransportadores espalhados pela ilha para se locomover rapidamente.*
- *Os pregos são os itens mais úteis da primeira parte do jogo: servem para fazer furos em potes de leite, abrir portas, funcionam como anzóis e etc...*
- *Procure fazer um disfarce rapidamente para escapar dos habitantes da ilha. A roupa do mímico é ideal.*
- *Os frascos podem ser usados para guardar qualquer coisa líquida. Tenha sempre um à mão.*
- *Lembre-se que, quanto mais maldades você fizer, mais pontos você ganha!*

HELL

Baseado no desempenho de atores como Dennis Hopper, este game em CD-ROM é quase um filme

Gideon

Rachel

Infernal!! Hell tem um enredo macabro, contando a história de uma organização que domina a Terra no ano de 2095. O jogo tem tudo para virar filme de Hollywood. Mas... acontece que o game já é praticamente um filme! Nenhum outro adventure conseguiu até agora reunir tantos atores e atrizes famosos: Dennis Hopper, Grace Jones e Geoffrey Holder integram o elenco deste jogo eletrizante. Além do alto nível dos atores, Hell (Inferno, em inglês) também é muito bem produzido, com efeitos impressionantes. Além de ter recursos poderosos de áudio e vídeo. O que se vê na tela não são os atores em si, mas sim suas "cópias" em três dimensões, com detalhes gráficos perfeitos. As animações em 3 D são bem feitas e as personagens interagem de um modo diferente: durante os diálogos há vários closes e a expressão facial e corporal das personagens se altera, como numa conversa de verdade. Coisas do demônio...

As personagens aparecem como cópias dos atores feitas em três dimensões. A organização "A Mão de Deus" (à esq.) tem como objetivo mandar para o Inferno (acima) quem não se submeter

FOTOS: DAUMER DE GIULI

CONDENADOS AO INFERNO

A trama de Hell começa em Washington, EUA, no ano de 2095. O governo é tomado por uma organização chamada The Hand of God ("A Mão de Deus"), que é liderada pela imperatriz "Solene Solux", interpretada por Grace Jones. Com esta organização no poder, a principal meta do governo deixa de ser "manter a ordem" e passa para "manter a repressão": todo o povo dos Estados Unidos deve se submeter. Com as novas leis, impostas pelo regime repressivo, a população começa a ser julgada por seus "pecados". São condenados todos os que desobedeceram alguma lei específica da Bíblia Sententia, uma espécie de Constituição da organização Mão de Deus. Os prisioneiros são imediatamente localizados, perseguidos e encaminhados para os portões do Inferno (Hell). Não existem mais prisões comuns. Agora o confinamento das pobres almas é a vermelhidão do Inferno, sem maiores explicações.

A interface de Hell é conhecida de quem já jogou adventures: é o velho esquema de clicar para pegar um objeto. Para examinar qualquer item que apareça na cena, basta clicar com o segundo botão do mouse para ter uma narração descrevendo o objeto. Não há muitos objetos para ficar olhando, como nos adventures da produtora Lucas Arts, por exemplo. Somente o principal, isto é, o que interessa, é que fica disponível para ser pesquisado. Isto torna o jogo um pouco mais fácil, já que suas opções de ação diminuem consideravelmente.

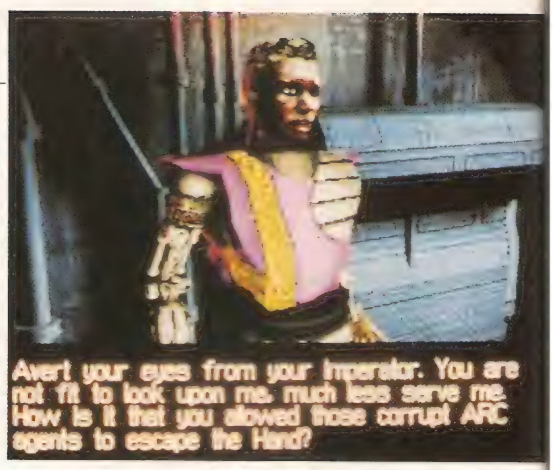
DOIS EM AÇÃO

Um aspecto interessante é que o jogador comanda duas personagens diferentes e Hell possibilita a escolha de uma que será controlada a maior parte do tempo. As personagens são Gideon e Rachel, que jogam juntos como parceiros, sendo necessário escolher com qual deles se irá jogar. Na verdade não há diferenças entre os dois, é só uma questão de estética. Qualquer que seja sua escolha, Gideon e Rachel podem ser movimentados pelo cenário sem problemas. Mas se quiser trocar de personagem a ser controlada é só segurar o botão "CTRL" e clicar sobre a outra que a troca é feita. ➤

FILE MANAGER

Fabricante: Take2
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração mínima: 386 DX, 4 megabytes de RAM e CD-ROM de dupla velocidade com placa de som compatível com Sound Blaster.
Requer: placa de vídeo compatível com VESA (Local Bus recomendado)
Controles: mouse
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R$ 70,00

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Gideon (acima): de caçador de pecadores a perseguido pela organização. Grace Jones (alto, à dir.) no papel da vilã Solene Solux

Gideon e Rachel estão do lado mal, caçando "pecadores" para condená-los por suas atitudes contra o regime ou contra a população inocente. A dupla trabalha como se fossem policiais comuns. Mas algo de estranho acontece e a dupla começa a ser perseguida pela própria organização The Hand of the God, a qual dedicou boa parte de sua vida. Em um ato de desespero, a única saída é encontrar uma resposta para esta perseguição aparentemente sem sentido. O que terá acontecido na Organização? É aí que você começa a jogar.

E em Hell não há perigo de perder informações, pois todos os diálogos possuem um recurso de "Replay", para repetir uma conversa anterior. Deste modo é possível retomar um diálogo e ouvir, inclusive, suas próprias perguntas. Além da locução, o texto também pode ser colocado na tela. Durante o jogo e necessário conversar com as pessoas e tentar reconhecer em quais pode-se confiar. Algumas personagens indicam amigos e pode-se "recrutá-las" para que ajudem em momentos difíceis. Isto será muito útil, já que no jogo existem mais inimigos que amigos.

BELEZA INFERNAL

A estrutura do jogo é a tradicional de adventures e só fica disponível para ser pesquisado o que é importante para o jogo

O que mais impressiona em Hell é o clima de maldade e suspense, com todas as "fases" ambientadas com luzes avermelhadas, o que dá um tom de morte e medo. A maioria dos lugares visitados tem paisagens macabras, escuras e diabólicas. No geral, as cenas são de boa qualidade gráfica e muito bem trabalhadas. Cada detalhe foi reproduzido pelo computador com um grande fidelidade. Toda a apresentação do jogo foi feita com animações em 3D, numa versão de como seria o Inferno. Parece até que os produtores foram lá.

O que compromete as animações são os personagens, que se movimentam de um modo muito estranho, parecendo robôs. Além disso os programadores se preocuparam tanto com os gráficos, que acabaram se esquecendo das músicas. A trilha sonora do jogo é muitíssimo repetitiva e chata. Parece que as músicas não mudam nunca, mesmo com a maioria delas escolhidas para dar um clima de suspense. Mas não se pode falar o mesmo quanto às falas, já que as dublagens são feitas pelos próprios atores. A voz de Grace Jones, por exemplo, fica perfeita no papel de Solene Solux gritando palavrões. Já Dennis Hopper (o que fez o bandidão em "Velocidade Máxima") tem uma voz fina e bem característica, engraçada para o papel de vilão.

Além dos jogadores de adventure e dos curiosos, Hell tem tudo para agradar os fãs de cinema, que além dos seus atores preferidos, vão encontrar os recursos visuais e sonoros da multimídia e toda a diversão de um jogo cheio de desafios.

Luiz Mazzaferro Jr.

Hollywood se torna Hollygames

Hollywood, claro, não poderia ficar fora da onda do CD-ROM e, cada vez mais, participa na produção de jogos. Em contrapartida, a participação de astros do cinema é um atrativo a mais nos jogos. Prova disto é o elenco que atua em games como Hell e Under a Killing Moon, que contam com atrizes e atores famosos, do porte de Margott Kidder, Dennis Hopper, Grace Jones e até mesmo a atriz Stephanie Seymour, que fazem aparições especiais nesses jogos. A novidade em Hell é que os atores foram transformados em personagens em 3D, que atuam como se fossem de verdade, com suas "caras" todas feitas por computador. Sem vídeos, Hell utiliza computação gráfica, com animações em 3D.

Geralmente quando um jogo tem gente famosa, o astro ou a estrela aparece rapidamente, em poucas cenas, como acontece com Margott Kidder, a namorada do Superman, em Under a Killing Moon. Ela só dá as caras no final do jogo, e mesmo assim não mais do que por três minutos. Mas a tendência de associar elenco cinematográfico e games tem dado bons resultados e deve permanecer. E muitos jogos em fase de produção prometem fazer bom uso das beldades de Hollywood. É esperar para ver. Um sinal disso já foi anunciado pela Lucas Arts: "The Dig", um jogo que deve ser dirigido por nada mais, nada menos, do que Steven Spielberg. Mas para conferir o resultado do trabalho desse gênio do cinema nos games, vais ser preciso esperar até 96, quando o jogo será lançado.

WING COMMANDER 2

Enfrente os Kilrathis em mais uma guerra entre galáxias

Com gráficos bitmaped de alta resolução o jogo tem várias naves (acima), bons efeitos e muita ação em várias missões no espaço (à esq.)

Depois dos violentos combates em Wing Comander I, a nave Tiger's Claw foi destruída. Em Wing Commander II o jogador é o único sobrevivente entre os tripulantes daquela nave. É bom saber também que, como piloto das forças de defesa da Terra, o jogador está sendo acusado de traição, deserção e até loucura, pois insiste em afirmar que existem naves Kilrathis com poder de invisibilidade. Com seu prestígio seriamente abalado e prestes a ser afastado do exército pelo Almirante Townlinson, a solução é aceitar o único posto disponível, uma patrulha na base de Carnaevon, num ponto distante da galáxia onde quase nada acontece.

FOTOS: DAUMER DE GIUL

De início o único veículo disponível é o Ferret, um caça minúsculo e muito ágil, com baixo poder de fogo e quase nenhuma blindagem. Não se preocupe. Por enquanto são apenas missões rotineiras de patrulhamento, pois há alguns Kilrathis tentando se infiltrar no setor espacial guardado por sua base. Com gráficos bitmaped de alta resolução, o jogo tem belas imagens, com naves muito bonitas e bons efeitos especiais. Os recursos sonoros são simples, mas suficientes para garantir o clima espacial da aventura.

NA LINHA DE FOGO

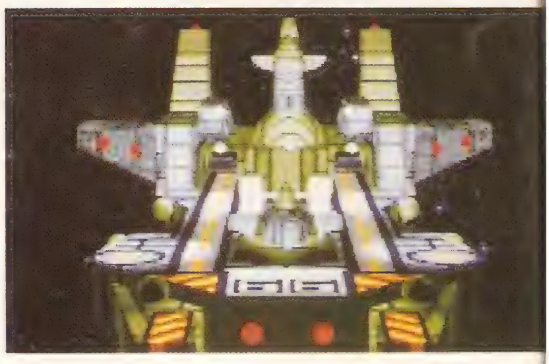
A guerra contra os Kilrathis já se estende por mais de dez anos e os conflitos estão se agravando, tomando proporções cada vez maiores. Claro não é só para ficar só assistindo. De repente uma nave das forças terrestres entra em seu setor espacial solicitando ajuda para se livrar de uma emboscada. Os terrestres estão cercados pelos Kilrathi e depois de salvá-los, o jogador deve apresentar-se ao comandante da nave Concordia, uma velha conhecida. Com os tumultos causados pelos combates não vai ser possível mandá-lo de volta a Carnaevon. Prepare-se para participar de mais uma investida contra o território Kilrathi.

Em Wing Commander II há missões para todos os gostos. Nas patrulhas é preciso vasculhar seu setor espacial, evitando incursões Kilrathis. Participando de uma escolta, deve-se proteger as naves maiores para que elas consigam chegar ao seu destino. E nas missões de ▶

FILE MANAGER

Fabricante: ORIGIN
Tipo: Simulador espacial
Utiliza: 10 megabytes
Configuração mínima: PC AT 386 SX 33, adaptador gráfico VGA, 580K de RAM
Som: PC Speaker, Roland, AdLib e SoundBlaster
Controle: mouse, teclado e joystick
Distribuidor no Brasil: Tec Toy
Preço médio: R$ 60.00
Apresentação: 7 disquetes de 3,5

FOTOS: DAUMER DE GIUL



A guerra contra os Kilrathis (acima à dir.), já dura mais de 10 anos. Depois de salvar a Concordia (à dir.), o herói parte para a linha de fogo

No início, são apenas patrulhas e as naves não tem muitos recursos

ataque, o objetivo é destruir os caças inimigos, utilizando para cada tipo de veículo uma nave específica. É importante conhecer as características de sua frota e da frota inimiga, aproveitando-se das falhas dos Kilrathis para vencê-los. Em geral é preciso utilizar torpedos e armas pesadas para atingi-los.

Além das missões espaciais, o jogo tem uma trama que acontece dentro da nave. Com raríssimas exceções, todos os tripulantes da Concordia desprezam o herói do game e desconfiam de suas intenções. E, por uma infeliz coincidência o Almirante Townlinson (aquele que pretendia afastá-lo do exército) também está a bordo. Para complicar ainda mais a situação, há um espião na nave, que além de danificar as

Os caças Ferret são ágeis mas tem pouco poder de fogo

CAÇAS TERRESTRES

Estas são as naves que você pode pilotar:

P-64C FERRET: CAÇA-PATRULHA

ARMAS: *mass drivers*
ACELERAÇÃO: *boa*
MANOBRABILIDADE: *boa*

F-54C EPEE: CAÇA DE ATAQUE LEVE

ARMAS: *canhão de partículas; mísseis cegos, caça-calor*
ACELERAÇÃO: *excelente*
MANOBRABILIDADE: *ótima*

F-44G RAPIER: CAÇA DE ATAQUE MÉDIO

ARMAS: *canhão laser, canhão de partículas, misseis cegos, caça-calor e inimigo-amigo; chaffs*
ACELERAÇÃO: *excelente*
MANOBRABILIDADE: *ótima*

F-57A SABRE: CAÇA DE ATAQUE PESADO

ARMAS: *canhão de partículas; mass drivers; mísseis cegos, espertos, caça-calor e inimigo-amigo*
ACELERAÇÃO: *excelente*
MANOBRABILIDADE: *boa*

A-17D BROADSWORD: BOMBARDEIRO PESADO

ARMAS: *canhão de neutrons; mass drivers; torpedos; mísseis inimigo-amigo; (raio trator)*
ACELERAÇÃO: *limitada*
MANOBRABILIDADE: *limitada*

CAÇAS KILRATHIS

E estes são os caças dos inimigos (que não podem s pilotados). Conheça seus recursos e defenda-se:

SARTHA: CAÇA LEVE

ARMAS: *canhão de neutrons; mísseis cegos*
ACELERAÇÃO: *boa*
MANOBRABILIDADE: *limitada*

DRAKHRI: CAÇA MÉDIO

ARMAS: *canhão laser; mísseis cegos; chaffs*
ACELERAÇÃO: *boa*
MANOBRABILIDADE: *boa*

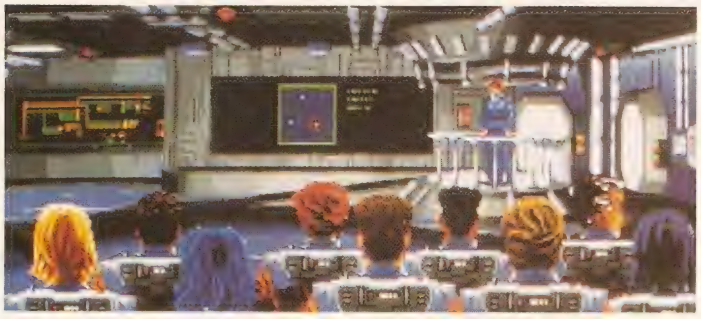
JALKEHI: CAÇA PESADO

ARMAS: *canhão laser, de partículas e de neutrons; mísseis cegos, espertos*
ACELERAÇÃO: *média*
MANOBRABILIDADE: *muito limitada*

GRIKATH: CAÇA PESADO

ARMAS: *canhão de neutrons; torpedos; mísseis inimigo-amigo; chaffs*
ACELERAÇÃO: *limitada*
MANOBRABILIDADE: *limitada*

FOTOS: DAUMER DE GIULI



Há um espião entre os tripulantes da Concordia (acima). No painel de seu caça, tecle N para ativar a tela de navegação (ao lado)

pistas de pouso, transmite aos Kilrathis informações secretas importantes, como por exemplo as todas as escalas de vôo entre as várias missões da Concordia. Dependendo de seu desempenho em cada fase, o jogo toma diferentes rumos, podendo terminar com a vitória das forças da Terra ou com o jogador retornando derrotado à base, em Carnaevon. Assuma o comando e cuidado: pode ser que as tais naves invisíveis existam mesmo... ◆

Roger Techima

Manual de Instruções

Quando as coisas ficarem muito difíceis, peça ajuda ao seu wingman (aviador amigo), afinal ele está aí para isso, e às vezes também pede seu auxílio.

A mira do torpedo é complicada. Nesse momento é conveniente pedir a cobertura do wingman. Procure destruir a maior parte da escolta do inimigo.

A princípio pode parecer covardia, mas é apenas uma questão de estratégia: o melhor ângulo de ataque é o traseiro. Mas cuidado: há naves com canhão traseiro...

Fique atento ao controle de danos: se o seu assento ejetor for atingido, não será mais possível ejetar-se da nave.

Se a situação ficar insustentável, não se envergonhe: fuja. Para isso, mantenha os afterburners funcionando até deixar os inimigos para trás, e veja se o indicador de piloto automático está aceso (o piloto automático não funciona quando há inimigos nas proximidades).

COMANDOS

Em vôo

A - Piloto Automático
C - Painel de Comunicações
D - Controle de Danos
G - Seleciona o tipo de arma (ou raio trator)
J - Salto pelo hiperespaço (somente Broadsword)
L - Aciona a trava de alvo/ITTS se disponível
M - Altera a duração das mensagens
N - Ativa a tela de navegação. Duas vezes seguidas, pula para o próximo waypoint
P - Pausa
R - Gravador de missão
T - Seleção de alvo
V - Ativa comunicação visual
W - Seleciona sistema de armas
1-5 - Seleciona a velocidade das mensagens (lento - rápido)
F1 - Visão Frontal
F2- Visão Esquerda (torre esquerda do Broadsword)
F3- Visão Direita (torre direita do Broadsword)
F4- Visão Traseira (torre traseira do Broadsword)
F5- Visão Perseguição
F6- Visão de Batalha
F7- Visão Tática
F8- Visão pela câmera do míssil
F9- Visão por trás
ESC - Abandonar mapa ou sistema atual
TAB - Afterburners
BKP - Parada total
Alt-A - "Ataque meu alvo"
Alt-B - "Quebre e ataque"
Alt-D - "Informe seus danos, wingman"
Alt-F - "Mantenha formação"/ "Volte à formação"
Alt-H - "Me ajude!!!"
Alt-T - Provocação o piloto inimigo (Algo do tipo: "Quer brincar, gatinho?")
Alt-X - Sai para o DOS
Ctrl-E - Ejetar
Ctrl-M - Liga/desliga música
Ctrl-S - Liga/desliga som

Wing Commander 3

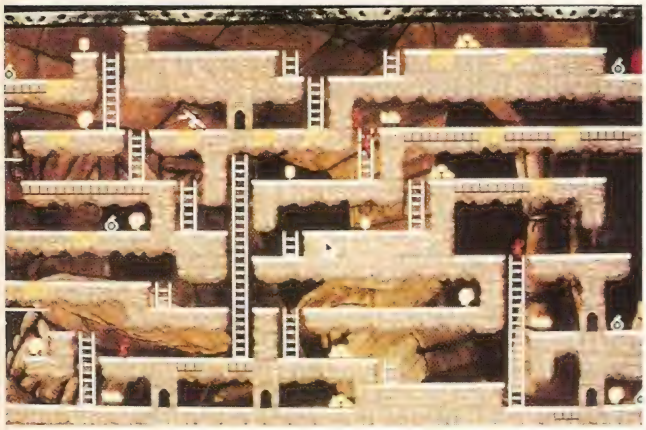
Enquanto Wing Commander 2 se torna um sucesso, está chegando Wing Commander 3, récem-chegado de Hollywood e já nas lojas e importadoras brasileiras. Wing Commander 3 pode ser considerado um dos simuladores mais bonito da atualidade. O jogo tem cenários lindos, atores famosos e trilha sonora digna de ser comparada com a trilogia Star Wars. Desde o primeiro game, lançado no início dos anos 90, o sucesso foi marca registrada da Origin, que o produziu em parceria com a Eletronic Arts.

Nesta versão a estrutura do jogo mudou. Em Wing Commander 3 é possível mudar o rumo da história (que era sempre a mesma), "moldando" a personalidade dos atores que contracenam durante o jogo. Sua missão não é novidade: salvar a Terra dos malvadões do império Kilrathi. Só que agora os personagens são reais e interpretadas por atores famosos, como Mark Hamill que em Star Wars Guerra nas Estrelas, era o Luke Skywalker.

Os objetivos são muitos. Além de usar sua malícia para comandar o exército que luta contra os Kilrathi, você deve brigar no espaço com sua nave lotada de canhões e armas de laser. Há diferentes ângulos de visão para se jogar e as naves são super-detalhadas e coloridas. Tanta sofisticação vem em 3 CDs (um deles tem a trilha sonora do jogo digital) e a máquina pedida para rodar o jogo direito é um 486 DX2 66, mas, segundo a produtora, o jogo só mostra realmente seu potencial em um Pentium 90 Mhz.

LODE RUNNER

Muita diversão em complicados labirintos, cheios de armadilhas e bandidos



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Junte as ferramentas (acima) para fazer armadilhas e pegar os capa-vermelhas (ao alto, à direita). Com a barra de ícones (abaixo) construa suas próprias fases, que podem ser distribuídas via BBS

Um clássico dos anos 80, a primeira versão de Lode Runner, para computadores Amiga, já tirou o sono de muita gente, tentando levar o caçador de tesouros até o final das muitas fases. O desafio continua, agora que o jogo foi lançado para PC, com novos recursos e fases mais bem elaboradas do que a antiga versão para Amiga. Assim, Lode Runner - The Legend Returns, feito numa parceria entre as produtoras Sierra e a Mirage Software, é um jogo simples, mas muito divertido e cativante.

Ao todo são 150 fases, distribuídas em dez níveis diferentes, com dificuldades progressivas. O objetivo em cada nível é encontrar a saída dos mini-labirintos, e escapar dos ladrões de capa vermelha, que tentam roubar seu precioso ouro, usando as mais variadas armadilhas. O jogador tem um arsenal de ferramentas úteis, que inclui bombas e britadeiras. Isso tudo para passar pelas paredes e formar armadilhas para pegar os capas-vermelha. Para vencer é preciso ficar esperto.

O mais importante em Lode Runner é ser rápido para driblar os bandidos e, ao mesmo tempo, prestar atenção nos montinhos de ouro espalhados pelas fases. Para pegá-los, basta chegar perto e eles são "sugados" pelo aventureiro. Mas é preciso tomar cuidado. Os bandidos também podem pegar o ouro e se eles pegarem a grana, é preciso fazer armadilhas para recuperar o ouro.

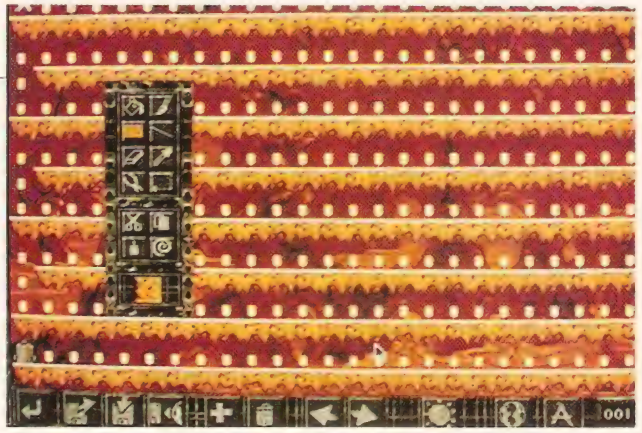
ARMADILHAS

Há diferentes maneiras de preparar as ciladas: a mais comum é usando a sua pistola fura-bolo. Basta atirar no chão que um buraco será feito e os pobres bandidos vão direto para a armadilha! Aproveitando que os capas-vermelhas estão presos, passe por cima deles e recolha o ouro que deixaram cair. Depois, fuja até que apareça outro chato. Se eles não conseguirem se libertar o buraco fecha automaticamente e o malvado morre esmagado. Mas não se anime: em seguida, outro igualzinho ao que "empacotou" sai da toca vermelha para atazanar sua vida mais uma vez. As mortes são apenas temporárias e é preciso ser rápido. Pegando todo o ouro da fase, basta seguir para a porta de saída que se abre em pontos alea-

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra On Line/ Mirage
Distribuidor no Brasil: Importadoras
Configuração Mínima: 386 SX, 2 megabytes de RAM
Controles: mouse, joystick ou teclado
Gráficos: vídeo SVGA 256 cores compatível com VESA (obrigatório)
Som: Sound Blaster, General MIDI, AWE 32
Utiliza: 12 megabytes em disco
Apresentação: um CD-ROM ou 6 disquetes 3.5 HD
Preço médio: R$ 50

FOTOS: DAUMER DE GIUI



tórios do labirinto e aparece outro nível para jogar.

GRÁFICOS SIMPLES COM ALTA RESOLUÇÃO

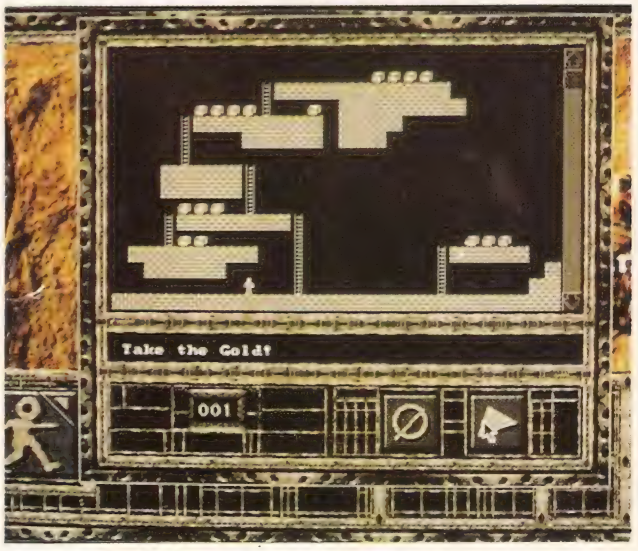
É até covardia comparar o antigo Lode Runner do Amiga com essa nova versão para PC. Agora os gráficos têm mais cores, mais vida e são muito mais bonitos. Ainda assim, muita gente vai estranhar o tamanho minúsculo do aventureiro, que precisa passar por lentes de aumento para ser visto com mais clareza no monitor. Mas este é o charme do jogo. Além disso, seria quase impossível fazer um jogo deste tipo com um personagem grande, já que o labirinto inteiro é visualisado na tela de cada fase. Por isso também não há mapas em Lode Runner. A ação acontece em vários "mundos", como o do gelo, o da caverna, o da floresta, entre outros.

As telas de fundo são em alta resolução (640x480 pixels - pontos de luz no monitor), o que faz com que o game tenha que utilizar um adaptador de vídeo compatível com VESA. Isto pode gerar problemas para quem tem placas de vídeo "Made in Taiwan", como aconteceu com muitos no jogo SimCity 2000. O padrão VESA foi feito também para melhor definição em jogos e boa parte das placas mais atuais já vem com esse padrão, mas as mais antigas ou de origem duvidosa não dispõe dessa possibilidade. O jeito então é emular ("fingir") VESA por software, isto é, usando um programinha que fica na memória fazendo a placa ficar compatível com o padrão. Este programa pode ser o que acompanha a placa de vídeo que vem no PC ou então em alguns jogos como SimCity 2000 ou The 7th Guest. É importante lembrar que Lode Runner não vem com os emuladores. Se não se conseguir o padrão VESA o jogo não roda.

EDITOR DE FASES

As músicas de Lode Runner são interessantes, mas mudam pouco no decorrer do game. Ao todo são dez músicas, uma para cada nível. Cada um deste níveis tem quinze fases. Depois de encalhar em alguns locais a repetição da música é irritante. Mas se você for rápido e não encalhar nas armadilhas, tudo bem. Já os efeitos especiais são todos digitais e bem realistas. Alguns sons são "sintetizados", até porque fica difícil achar um efeito específico para uma porta dimensional se abrindo, por exemplo. Mas as personagens não falam absolutamente nada durante o game. E não se ouve nem um gritinho quando se é pego pelo bandido.

Um dos recursos mais interessantes de Lode Runner é o modo de edição de fases. É possível construir seus próprios níveis, colocando os fundos que quiser, junto com o número de inimigos desejado. O jogador pode fazer suas próprias fases usando o mouse e a barra de ícones do lado esquerdo da tela. A barra pode ser movida para outro lugar, proporcionando mais conforto ao "engenheiro". Nesta mesma barra estão todos os ícones necessários para ter disponíveis ferramentas para fazer curvas, paredes, inimigos e etc... Depois de tudo pronto, pode-se salvar a fase e finalmente jogá-la. O mais interessante é fazer suas próprias fases e depois distribuí-las através de BBSs ou para amigos. ◆



Escolha entre as 150 fases (acima), passando por caminhos escuros (no alto, à esq.) ou crie suas fases malucas (no alto)

Pegue o tesouro

➳ Configure os controles do jogo na tela do menu, para que eles fiquem posicionados da maneira que você gosta.

➳ Tente matar os bandidos quando estiver longe deles, para poder escapar se eles fugirem de repente.

➳ Use os buracos para prender os capas-vermelha e torça para que eles sejam esmagados a tempo.

➳ Faça uma seqüência lógica para apanhar o ouro e tente "adivinhar" o lugar mais provável para a porta aparecer ao terminar a fase.

➳ As bombas são uma arma potente, mas tome cuidado! Elas também podem atingi-lo.

➳ Para descer rapidamente as escadas, basta pular do alto delas. Não tenha medo: não "machuca".

O perigo vai de táxi

Em Quarantine sua missão é dirigir um táxi, destruir outros veículos, atropelar pedestres, e até levar passageiros

Ao volante, parta para cima dos "obstáculos"

Quem considera o trânsito das grandes cidades muito violento ainda não viu nada. No CD-ROM Quarantine o jogador dirige um táxi na fictícia cidade de Kemo, lá pelo ano 2000 e alguma coisa. Para levar os alucinados passageiros até seu destino, o motorista terá que se livrar de todos os que atravessarem seu caminho. Para isso, "basta" matá-los. No estilo de Doom, o jogo consiste basicamente em atirar, com opções como atropelamento e esmagamento de pedestres. Vale tudo para se livrar dos inimigos. Afinal, seu trabalho com o táxi é mais importante do que tudo.

Os atropelamentos se sucedem, com todos os requintes de crueldade possíveis. O mínimo de brutalidade, só para dar uma idéia, consiste em esmagar pedestres contra a parede. Os fanáticos por simuladores de carro não devem nem mesmo tentar levar Quarantine a sério: é inútil. Além de dar tiros e mais tiros, o jogador não faz quase nada no comando do táxi, já que os controles para movimentá-lo são muito precários e o automóvel (se é que dá para chamar assim a geringonça futurista) desliza como se estivesse em cima de gelo, mesmo estando no asfalto! Quarantine não tem nem a "jogabilidade" do Doom, sendo mesmo recomendado para "assassinos de poltrona", que querem apenas matar, de modo virtual, é claro.

A comparação com o clássico Doom é inevitável, não só pelas cenas violentas, mas também pelos gráficos, que são muito parecidos. Não há muitos detalhes, mas os cenários, urbanos e muito poluídos, são bem acabados e com texturas realistas. As cenas de morte são espalhafatosas e muito sangrentas, com detalhes aterrorizantes: após um atropelamento, por exemplo, o que não falta são entranhas e sangue no pára-brisa.

Para manter o clima, a trilha sonora reúne bandas australianas de rock. Instalado no HD (winchester) Quarantine ocupa mais ou menos 15 megabytes de espaço e passa a utilizar o CD para tocar músicas digitais, mas sem muita qualidade. Mas, depois de algum tempo, com tantas mortes, não dá para prestar muita atenção no som. Durante o jogo é possível mudar de música, apertando C no teclado, ou escutar qualquer outro CD, à sua escolha. Depois de instalar o jogo, basta colocar seu disco preferido no drive de CD-ROM e esperar o game entrar com a primeira música (pode-se usar C para mudar de música, também). Os efeitos especiais são limitados, com apenas alguns gritos e explosões relativamente realistas. O resto passa despercebido durante o jogo.

Na apresentação, imagens digitalizadas do motorista. Para ganhar dinheiro, muito sangue no caminho

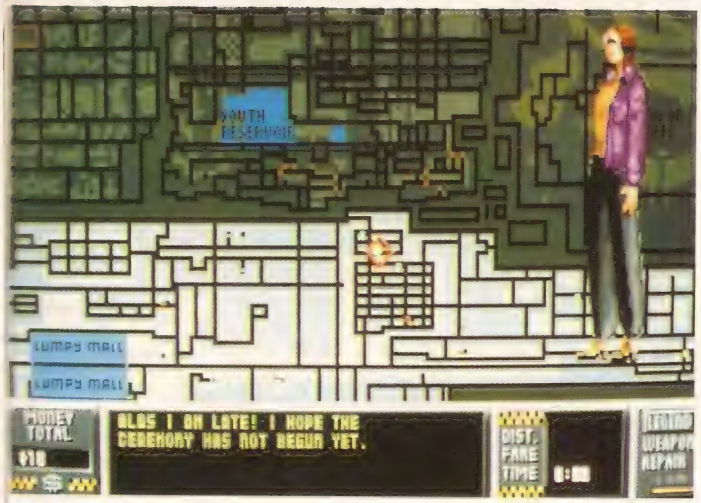
AÇÃO E VIOLÊNCIA

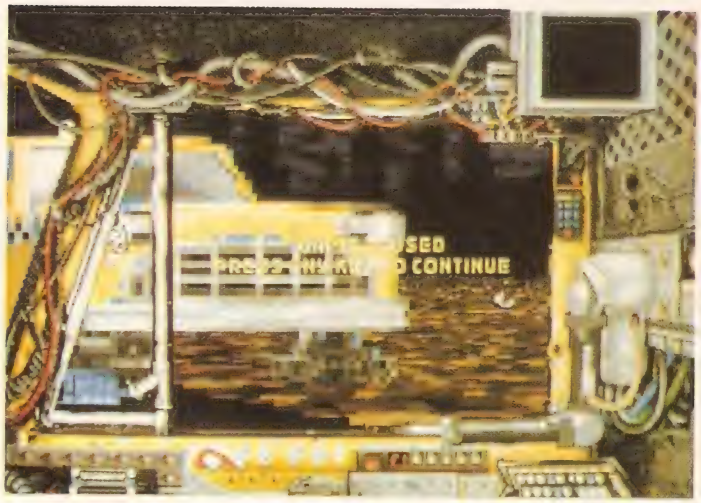
Quem tem estômago e agüenta toda a matança despropositada, vai acabar se divertindo, pois em Quarantine, ação é o que não falta. As "missões"

FILE MANAGER

Produtora: Gametek
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games, tel: (011) 283-5188
Configuração Mínima: 386 DX, 4 megabytes de RAM, VGA 256 cores
Requer: kit multimídia MPC1 (CD-ROM de velocidade simples)
Controles: joystick ou teclado
Apresentação: um CD-ROM
Preço médio: R$ 70,00

PROGRAMA CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, TEL: (011) 533-5293





FOTOS: DAIMER DE GIULI

de cada fase, entretanto, são sempre muito semelhantes e os cenários quase não se alteram. Tudo que se tem a fazer é recolher os passageiros nas nojentas calçadas, para, depois de mostrar-lhes as atrações turísticas da cidade (mortes, é claro!), levá-los ao seu destino e ganhar algum dinheiro.

Quanto mais longe o passageiro for, mais cara a corrida. Portanto, não perca tempo com gente que vai "daqui até ali" e que só vai lhe render uns trocados. Fique de olho nos passageiros mais importantes. A cada percurso completo, sua conta bancária fica mais recheada, o que lhe permite fazer umas comprinhas. Adivinha do quê? Armas, é claro! Além dos vários tipos de armamentos disponíveis no shopping, também é possível incrementar seu táxi com motores mais potentes e acessórios.

Há clientes de todos os tipos: desde punks violentos até velhinhas "inocentes", loucas para ver sangue no pára-brisa. Para chegar ao seu destino, é importante se localizar nas ruas da cidade. Há um mapa para ajudá-lo a identificar passageiros novos e pontos de destino. Para acessá-lo, basta apertar M no teclado. Uma vez no mapa, os pontos brilhantes indicam novos passageiros e os maiores indicam um ponto de destino. Para recolher um novo passageiro, basta seguir com o carro até o ponto correspondente no mapa e esperar alguém avisar que quer pegar um táxi. Pare bem perto, para que ele possa entrar. Mas cuidado: não vá atropelar o coitado do passageiro!

No canto inferior direito há um indicador de direções. Siga o caminho de acordo com a seta, para chegar ao seu destino. Durante esses animados passeios, é preciso usar armas para se defender dos selvagens na rua. A munição é limitada e pode ser acionada com o botão Espaço. Mas a melhor forma de acabar com visitantes inoportunos é através de rápidos e quase indolores atropelamentos, que além de tudo economizam munição. Mas seja rápido, pois os "bandidos" fogem. Um recurso muito útil em Quarantine é a possibilidade de olhar para os lados, de dentro do carro. Com essa visão, pode-se matar alguns vândalos que tentam atingir o carro pelas laterais.

Além de malfeitores de todos os tipos, há pelas ruas da cidade vários outros táxis. Para evitar possíveis prejuízos devido à concorrência, mande bala em todo mundo! É bom ter cuidado, pois alguns táxis estão mais bem equipados do que o seu, e há um sério risco de você sair mal desta brincadeira. Apesar de tanta matança, em Quarantine ainda restam alguns escrúpulos. Se um pedestre está quieto, sem nem pensar em atacar, por que matá-lo? Só se for para perder pontos e ter que começar tudo de novo, pois há um número limite quando se trata de matar inocentes. ◆

Luiz Mazaferro Jr.

Localize os passageiros e os roteiros no mapa (acima, à esq.) e destrua os outros táxis para acabar com a concorrência

Dirija com cuidado

★ **Evite sair matando inocentes nas calçadas. A maioria dos bandidos está nas ruas da cidade.**

★ **Não se preocupe com o carro ao comprar ítens. Invista em armas mais potentes.**

★ **Pegue só passageiros que valham à pena. Ou seja, os que vão à lugares distantes, assim você ganha mais dinheiro.**

★ **Ao manobrar o táxi para trás, ou para qualquer lado, não esqueça de verificar se tem gente atrás! Senão inocentes vão morrer de bobeira!**

★ **Só atire em carros que atiram em você. Do contrário são inocentes (a maioria dos inimigos são também taxistas).**

★ **Use e abuse das visões laterais. Elas são muito úteis para pegar incômodos vândalos!**

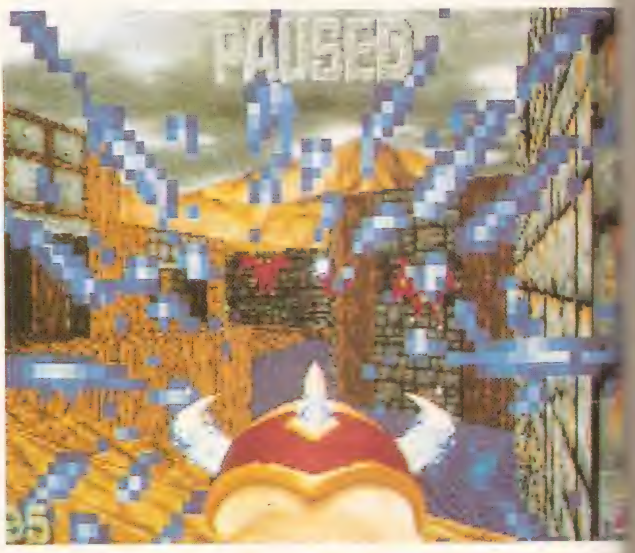
Na hora de investir, compre armas potentes e livre-se do bandidos

Violência total

Devido ao sucesso de DOOM surgem novos jogos no mesmo estilo, como *Heretic* e *Rise of the Tried*

HERETIC

Sangue e morte na Idade Média



Ambientado na Idade Média, o jogo tem efeitos visuais incríveis, com armas diferentes, como a luva que solta raios (acima) e a besta (à esq.), uma arma comum na época

FILE MANAGER

Fabricante: Raven Software/ Id Software
Requer: 386 DX, 4 megabytes de RAM (486 DX com 8 mega de RAM altamente recomendados)
Apresentação em shareware: 6.6 megabytes em disco e em torno de 3.5 megabytes comprimido, disponível em BBS
Controles: teclado ou joystick

Usando o mesmo programa de desenvolvimento do Doom, a produtora americana Id Software, associada a Raven Software, lançou o jogo Heretic, com o mesmo esquema de andar pelas fases matando monstros. O enredo, entretanto, é bem diferente. A história se passa na Idade Média e o jogador é um poderoso feiticeiro, metido em sérias encrencas. Sua aldeia foi destruída por uma raça de monstros nojentos, que variam de gárgulas (monstro que mistura homem, dragão e ave pré-histórica) até múmias sanguinolentas. E o povo considerou o feiticeiro culpado pela invasão.

O único jeito de provar sua inocência é destruir os malvados monstros, que aliás são muitos. Os cenários são perfeitos, com um nível de realismo incrível. As cidades, os prédios, os rios e todos os outros ambientes são reproduzidos em detalhes, com sombras, texturas diferentes e desenhos variados. A produção é muito bem cuidada e quando o feiticeiro pisa num córrego, por exemplo, os efeitos sonoros são precisos e a água se agita movendo-se para cima.

REALISMO E EMOÇÃO

Cada ação é acompanhada de impressionantes efeitos sonoros e o jogador pode ouvir seus próprios passos. As músicas sombrias reforçam a ambientação e contam com muitos instrumentos tocando ao mesmo tempo. Para garantir a fidelidade na reprodução do som de instrumentos, o recomendável é ter uma placa de som compatível com General MIDI. Mas usando uma Sound Blaster comum pode-se obter uma qualidade sonora aceitável.

Entre os jogos de ação, Heretic inova no que se refere a interface, o relacionamento com o jogador. Os ítens como livros mágicos e poções agora podem ser armazenados em um inventário, para serem usados a qualquer momento. Com isso, o jogador pode recolher tudo que encontrar, e não precisa se arrepender por ter deixado para trás exatamente a arma mais im-

FOTOS: DAUMER DE GIULI

portante. Há seis tipos diferentes de armas. Entre cetros de energia e pedaços de pau, muitas são até divertidas, como a luva com garras afiadas, que solta raios que transformam os inimigos em pó, criando um incrível efeito visual. Os monstros não são muito variados e quando atacam simplesmente partem para cima do feiticeiro. Há somente umas caveirinhas que atiram fogo, nada para apavorar. Este é o único pecado do jogo.

O mais interessante é a possibilidade de voar pelas fases, pegando-se um ítem (disponível em algumas fases) em forma de asinhas. Além de ver os cenários de outros ângulos, é uma delícia matar os monstros por cima, isto é, com mais vantagem. É possível olhar para o alto e para baixo à fim de acabar com bichos em níveis diferentes do que o jogador está. Divertido e cheio de ação, Heretic é recomendado para quem gosta do jogo Doom, e com sua interface diferente, visual elaborado e qualidade sonora pode acabar agradando mesmo quem prefere outros tipos de jogos.

Os monstros (acima, à esq.) não são muito variados. A inovação é o inventário que permite recolher livros mágicos, poções e até armas, em todas as fases

RISE OF THE TRIAD

Lutando contra os gangsters

Num cenário futurista, cheio de passagens secretas, é preciso destruir inimigos humanos, em cenas sangrentas

Inspirado em Doom, Rise of the Triad, é ainda mais violento e tem cenas de ação semelhantes às dos jogos de videogame. Antes de partir para a briga, o jogador pode escolher entre cinco personagens, incluindo duas mulheres. Cada um tem uma personalidade diferente, com características específicas, fundamentais no desenvolvimento do game: uns são mais fracos e perdem mais energia quando atingidos, outros são mais hábeis com as armas e há os mais ecléticos, nem tão hábeis, nem tão frágeis, para jogadores que não querem arriscar muito. E desta vez, nada de monstros. Os inimigos parecem gângsters do cinema, garantindo o realismo das cenas e dando mais sentido à ação, tornando o jogo ainda mais sangrento.

O som é legal (quando se dispõe de placa de som), mas não é um dos melhores (Heretic é bem melhor). Os efeitos se resumem em gritos e tiros...

Com cenário futurista, o jogo é estranho e mistura estrutura de adventure com ação. Mas o principal é a exagerada violência. Cada simples tirinho, com uma modesta pistola, faz jorrar um chafariz de sangue na tela. Quando se usa uma metralhadora, então, é difícil descrever: olhos, orelhas, vísceras e entranhas voam pela tela, como se fosse uma guerra de bolo. E essas cenas são tão exageradas que acabam mesmo ficando com jeito de comédia. Mantendo o tom bem-humorado, os inimigos têm

FILE MANAGER

Fabricante: Apogee
Requer: 486 SX, 4 megabytes de RAM (486 DX com 8 mega de RAM altamente recomendados)
Apresentação em shareware: 9.3 megabytes em disco e em torno de 4.0 megabytes comprimido, disponível em BBS
Controles: teclado ou joystick

FOTOS: DAUMER DE GIUI

O jogador pode escolher entre cinco personagens (alto, à dir.), com personalidades diferentes. O arsenal de armas é variado e tem até a curiosa "Mão de Deus" que atira bolas de energia nos inimigos (acima)

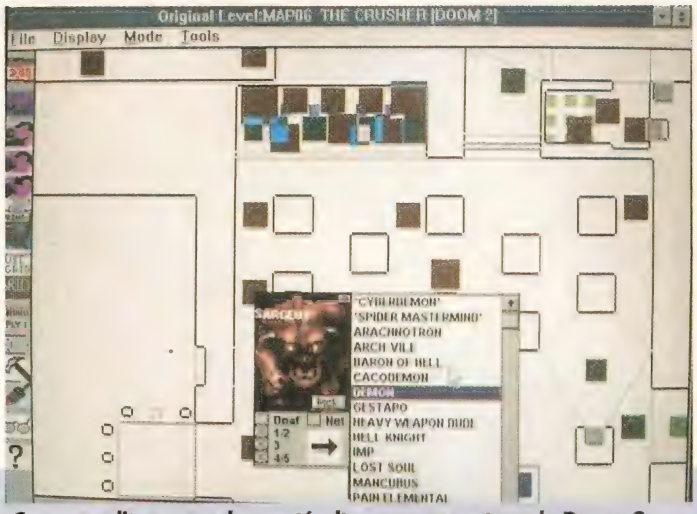
diferentes personalidades e há até os mais covardes que, depois de vencidos, ajoelham-se no chão, clamando por misericórdia. Mesmo se o jogador resolver poupá-lo, ele cai sozinho.

ARMAS PODEROSAS

O arsenal de armas é muito variado e tem muitas bazucas poderosas. Há algumas que arrasam todos os inimigos da tela com um simples tiro. Outras são bem curiosas, como "A mão de Deus": o jogador atira bolas de energia nos gângsters, com intervenção divina... Para utilizar as armas, basta pegar os ítens espalhados pelas fases em diferentes locais, dependendo do nível de dificuldade selecionado.

Na tela de opções de Rise of the Triad, o jogador pode controlar diferentes configurações para jogar, como o volume das músicas e dos efeitos.Um opção diferente é o controle de gravidade, que permite aumentar ou diminuir a "densidade" do corpo de seu personagem. É muito interessante poder pular sobre uma plataforma e depois flutuar por um tempo no ar, aproveitando que a gravidade está baixa e você pode pegar mais ítens no alto e até descobrir passagens secretas! Mas o jogador só pode carregar duas armas ao mesmo tempo e quem já se acostumou a carregar todo um arsenal militar, vai sentir a diferença... ◆

Luiz Mazzaferro Jr.



Com os editores, pode-se até alterar os monstros de Doom 2

Editores mudam fases do Doom 1 e 2 em Windows

A tecnologia gráfica usada na produção de jogos como o Doom tem uma vantagem: o usuário pode mudar o jogo completamente. Jogos como ROTT, Heretic e outros que se beneficiam da mesma tecnologia podem ser mudados de acordo com o gosto do jogador, bastando que ele utilize editores especiais. Foram lançadas várias versões shareware (programa que pode ser ditribuído livremente) destes editores, mas todos para o Doom 1 e não para a segunda versão, que atualmente é a mais jogada. Mas agora foi lançado o "Laura Beyer Level Creator", que é um programa shareware para ser usado no ambiente Windows e que edita as fases do Doom 1 e do 2. Sendo o programa em Windows, a interface facilita bastante na hora de criar ou editar fases, já que o ambiente gráfico proporciona recursos mais fáceis de serem utilizados. O programa conta com a consulta de menus, mas o principal (a edição das fases) é feita com o mouse, que movimenta, rotaciona e deleta os vértices das paredes do mapa (a fase sendo construída na vista de cima), por exemplo. Mas o mais divertido é usar os recursos do programa para trocar monstros, texturas e alterar as opções de ação para cada inimigo. É possível criar fases soltas em formato .WAD (que é o formato de arquivo das fases do Doom) ou incluí-las em um pacote, como o arquivo que vem com o Doom 2 (doom2.wad), contendo várias fases dentro de apenas um "bloco" de arquivo.

O "Laura Beyer" permite imprimir os mapas das fases (na visão de cima) e além disso, pode-se exportar os arquivos feitos (em duas dimensões) para o formato DXF, o mesmo formato de arquivos do AutoCAD.

Entre os recursos mais interessantes para editar as fases, está a possibilidade de se dar zoom nos mapas e utilizar os "grids" (linhas demarcadoras) para garantir precisão na edição de vértices da planta.

Existem outros programas editores de fase para o Doom 1, mas a maioria é para DOS e não suporta o formato de arquivo do Doom 2. Na categoria DOS, o melhor deles é o DoomCAD, que permite ao usuário colocar suas próprias texturas, inimigos e objetos dentro do jogo.

Para encontrar estes editores, o melhor lugar é em uma BBS. Mas você pode pegar os programas com amigos, já que a maioria é shareware. Alguns dos BBSs em São Paulo que possuem estes editores são o Mandic BBS (fone: 816-3911) e STI BBS (fone: 884-2446).

DANGEROUS CREATURES

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Tubarão branco: homem é o único inimigo

Os animais mais perigosos do mundo reunidos num incrível CD-ROM

O rei das selvas acaba de perder seu posto: segundo o programa da Microsoft, Dangerous Creatures, a fêmea do leão é a mais selvagem e briguenta da família e perto dela o macho até que é bonzinho. Tigres, tubarões, serpentes e outros animais perigosos sempre exerceram fascínio e despertaram muita curiosidade. Este CD ROM reúne vários desses animais, com informações sobre os locais onde vivem, como se agrupam, como se comportam em diferentes situações e como atacam. Tudo isso utilizando os recursos de multimídia. Com o hipertexto, por exemplo, clicando-se nas palavras em destaque, logo se abrem novas janelas com explicações e detalhes sobre o tema. Além de som e efeitos de qualidade, as imagens da selva e do fundo do mar são muito bonitas.

Dangerous Creatures ("criaturas perigosas") é dividido em diferentes tópicos, que facilitam a consulta. Em Index, há um índice com todos os animais e opções do programa. Para procurar informações sobre um deles, basta digitar o nome do animal, em inglês, para acessar todos os dados disponíveis. O item Atlas permite localizar as feras em todo o mundo e, definindo-se uma determinada região no mapa, conhecer as principais espécies perigosas do lugar. Tarântulas, ratos, cobras, onças e tubarões, por exemplo, podem ser apreciados em detalhes na América do Sul.

Em Weapons ("armas") encontra-se os simpáticos bichinhos divididos em animais com garras, com veneno ou com poderosas mandíbulas, de acordo com o tipo de ataque que costumam realizar. Outra opção é Habitats, onde o usuário descobre tudo sobre bichos que vivem nas florestas, no mar, no deserto, nas savanas e nas regiões polares. Com detalhes sobre os diferentes ambientes, o destaque é para a integração entre as espécies e seu modo de vida de acordo com condições climáticas, vegetação, profundidade e relevo. Com 12 guias disponíveis, na opção Guides, o usuário pode viajar por locais exóticos, mergulhar em águas cheias de tubarões, se aventurar na Amazônia ou fazer um safari na África.

Dangerous Creatures inclui também alguns jogos simples, como quebra-cabeças e jogos de memória, que aparecem durante as consultas ao programa. A maior parte dos animais tem ainda opção para vídeos, com filmes curtos mas bem realizados e o slide show apresenta uma grande variedade de fotos. Quem gostar do visual pode imprimir as fotos ou usá-las como wallpaper (a cena de entrada do Windows) ou screen saver (salva telas) também no Windows. Além disso, durante a leitura dos textos há efeitos sonoros e a pesquisa se torna mais interessante com sons de mordidas, grunhidos e rugidos em geral. ◆

É fácil consultar Dangerous: pode-se ver os animais nos seus habitats (à esquerda, abaixo); conhecer suas defesas, ou até usar as telas como screen savers (abaixo)

FILE MANAGER

Fabricante: Microsoft
Distribuidor no Brasil: Microsoft
Requer: 386 DX, 4 megbytes de RAM, kit multimídia MPC1 (MPC2 recomendado) Windows em 256 cores
Controles: mouse
Apresentação: um CD
Preço médio: R$ 50,00

PROGRAMA CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, TEL: (011) 533-5293

WOODSTOCK

Numa produção bastante completa, este CD-ROM mostra como foi este Festival que teve muito sexo, drogas e rock'roll

FOTOS: DAUMER DE GIULI

***People*, uma seção de Woodstock, mostra a moda do umbigo de fora (acima) em 1969 (uma moda que voltou) e parte da multidão que estava presente (acima, à dir.)**

Quem tem mais de 40 anos e gosta de rock vai adorar. Quem tem menos, pode até achar estranho o som pauleira e o comportamento pouco convencional dos jovens, em plena década de 60. Mas sempre vale a pena conhecer Woodstock, um CD-ROM produzido para comemorar os 25 anos do Festival de música que aconteceu nos EUA. Realizado com imagens do filme de mesmo nome, de Michael Wadleigh, o CD-ROM vem dividido em quatro áreas: Music, Backstage (bastidores); Time & Place, (época e lugar); People (pessoas) e Performers. Com sua rebeldia e postura pacifista, em tempo de Guerra no Vietnã, a juventude da época quebrou muitas barreiras e estabeleceu novos padrões de comportamento. O acontecimento que marcou o auge da geração "Flower Power" ("o poder da flor") foi justamente o Festival de Música Underground de Woodstock. Os três dias de muito "sexo, drogas e rock'roll", entre 15 e 17 de agosto de 1969, tiveram como palco uma fazenda próxima a cidade de Bethel, 96 km ao sul da Nova York. Cerca de 500.000 pessoas compareceram ao Festival, muitas sem pagar os 18 dólares do ingresso.

ENTRE NO CLIMA

O clima do Festival contagia logo na tela de abertura de Woodstock, com sons da agitação do público, locuções gravadas ao vivo, com avisos e pedidos feitos à multidão. Para se ambientar, ou relembrar os costumes da época, uma boa idéia é começar com o álbum de fotos em People. São milhares de pessoas rodeando o palco, garotas com umbigo de fora (a mesma moda que retorna agora), banhos coletivos numa lagoa, muita maconha e LSD, e outras cenas gerais do Festival. Com o consumo de drogas praticamente liberado, até pela impossibilidade de controle, sentia-se o cheiro de maconha até dos helicópteros que sobrevoavam o local.

People tem ainda vídeos mostrando como vivem atualmente as pessoas que estavam em Woodstock há 25 anos atrás. E no jogo "Quest for Nirvana ("Em busca do Nirvana"), com narração em inglês, sotaque indiano e música de cítara (instrumento indiano) de fundo, o jogador faz apostas para adivinhar o que as pessoas fizeram em Woodstock e o que aconteceu com elas depois. Acertar não é muito importante, mas a brincadeira é bem divertida.

SEXO, DROGAS E MUITO ROCK

Pode-se "abrir" em seguida Performers, opção onde estão entrevistas, shows, vídeos e músicas do Festival. Woodstock reuniu 39 atrações musicais, destacando-se nomes como Jimi Hendrix, Bob Dylan, The Who, Janis Joplin, Joan Baez, Sly and Family Store, Jefferson Airplane, John Sebastian, Crosby, Still and Nash (ainda sem Young), Joe Cocker e outros menos cotados. Dos 39 grupos, 14 estão no CD. Clicando-se nas fotos do menu (não há nomes para identificá-los) pode-se assistir um vídeo da apresentação em Woodstock, conferir a biografia de cada um (atualizada até 1994, para os que

FILE MANAGER

Fabricante: Virgin Games
Configuração mínima: 486 SX, 8 megabytes de RAM, kit multimídia padrão MPC2 (velocidade dupla) com placa de som compatível com Windows
Requer: Windows 3.1 em 256 cores
Controles: mouse
Apresentação: 1 CD-ROM
Preço médio: R$ 80,00

Banhos coletivos: revolução no comportamento

FOTOS: DAUMER DE GIULI

Num dos vídeos John Sebastian fala em 1994 do Festival de 1969

permanecem vivos), ver capas dos discos e acompanhar as letras das músicas.

Mas em Performers está também a grande omissão do CD Woodstock. O guitarrista Jimi Hendrix não é sequer citado. Para os apreciadores de música e do Festival, uma ausência imperdoável, afinal, não se pode falar em rock e em Woodstock sem pensar em Hendrix. Não há nem sinal de momentos verdadeiramente mágicos, que ficaram marcados na história do Festival, como quando Jimmi Hendrix ligou o solo de "Purple Haze" ao Hino Nacional Americano. Ao menos, há um consolo: estão presentes as interpretações viscerais de Janis Joplin, outra presença marcante em Woodstock. O CD informa também o destino trágico de muitos desses artistas, que morreram de forma violenta ou de overdose de drogas.

Na seção Time & Place informações e reportagens sobre o evento realizadas pelos principais jornais da época. Segundo repórteres do San Francisco Chronicle, a chuva que caiu durante dois dias consecutivos em Woodstock era conseqüência do furação Camille, que atingira o Golfo do México. As reportagens do The New York Times, ou da Billboard, entre outras, revelam que em Woodstock houve mais do que "3 dias de música e paz".

A precariedade da infra-estrutura obrigava os presentes a fazerem suas "necessidades" no meio do mato ou mesmo em público, dependendo da intensidade da "viagem" de cada um. Nos bastidores, a desorganização não foi menor. O grupo do cantor e guitarrista Santana, por exemplo, pensando que se apresentaria somente à noite, dopou-se à tarde com uma droga chamada mescalina. Até que um dos organizadores avisou que uma das bandas ainda não chegara e eles deveriam substituí-la. De acordo com o depoimento do próprio Santana, a única coisa de que ele se lembra da apresentação foi a música "Soul Sacrifice", por sinal a última de um show literalmente alucinante, que durou 2 horas.

CD-ROM EXIGENTE

A instalação do CD-ROM Woodstock é bastante simples, com um poucos arquivos sendo copiados para o HD (winchester). Woodstock roda até mesmo num PC com CD-ROM de velocidade simples, mas sem que se aproveite todos os seus recursos. Dos vídeos, por exemplo, vê-se apenas a primeira cena e eles "caem",

The Who

Joan Baez

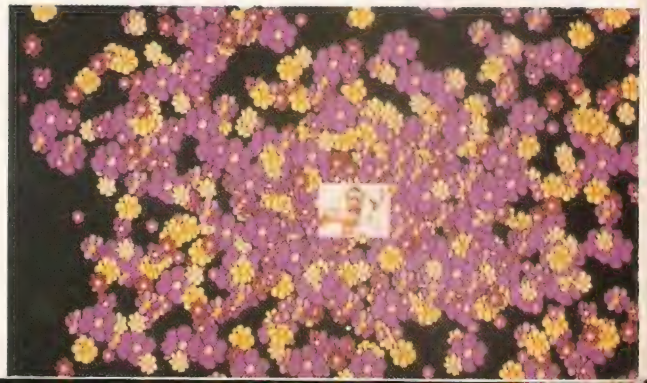
voltando ao quadro anterior. Mesmo com um drive de CD-ROM de dupla velocidade, o recomendado pelos produtores, os vídeos rodam com alguma dificuldade. Explica-se: há, numa mesma cena, locuções, música de fundo, vídeos e simultaneamente uma sucessão de fotos vai aparecendo na tela. São muitas informações e para aproveitar todo o potencial do CD-ROM, só mesmo com um drive de tripla velocidade. Da mesmo forma a memória RAM do seu PC deve ser de, no mínimo, 8 Mega.

Janis Joplin

Mas vale a pena o esforço. Depois de "navegar" por Woodstock, fica a impressão de que os jovens e adolescentes da época, hoje nostálgicos quarentões ou cinquentões, participaram ativamente das transformações profundas no comportamento das gerações que se seguiram. O CD Woodstock propõe até uma "viagem" bem-comportada: selecionando-se um conjunto musical e assistindo um vídeo, quando se movimenta o mouse, um rastro de flores multicoloridas aparece na tela do monitor. Isso também é "Flower Power". ◆

Crosby, Stills & Nash

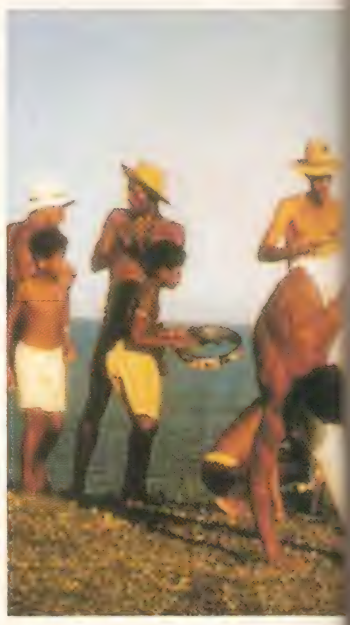
Roberto Araújo
e Carlos Henry



"Viagem" em CD-ROM: rock num vídeo e enchendo a tela de flores com o mouse

PORTO SEGURO

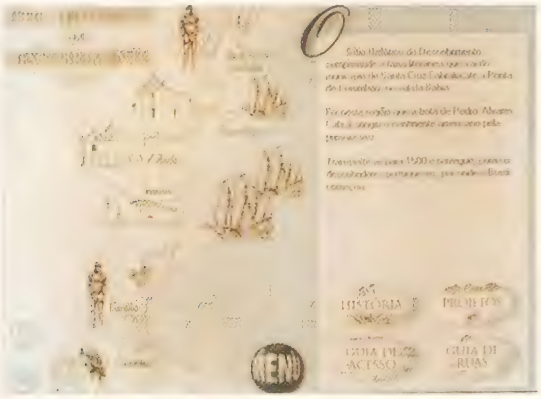
Uma viagem em CD-ROM pelas belas praias baianas, com muito sol e música



FOTOS: DAUMER DE GIULI

O programa destaca a importância histórica da região e as lindas praias de Porto Seguro (abaixo)

Férias, sol, praia, passagens aéreas, hotéis, reservas, malas... Se esse roteiro real parece muito desgastante, uma opção mais tranqüila pode ser Porto Seguro, um programa em CD-ROM. A estrutura é semelhante a de uma enciclopédia, apresentando dados históricos, fotos, músicas e os principais pontos turísticos da região. Prepare-se para uma viagem de 92 quilômetros pelo litoral baiano, passando por paisagens exuberantes entre a Ponta de Corumbau e Santa Cruz de Cabrália, com destaque especial para Porto Seguro, uma região de grande diversidade natural, étnica e cultural. O programa foi produzido no Brasil, pela Tecnoquality, na linha de edutainement, um conceito que une educação e entretenimento. Com opção para apresentação em inglês e português, Porto Seguro pode ser um bom roteiro de referência para turistas brasileiros e estrangeiros que pretendam visitar a cidade baiana, ou mesmo para quem já esteve em Porto Seguro e quer aprofundar seus conhecimentos ou simplesmente matar a saudade.



A navegação pelo programa é muito simples, pois tudo é representado por ícones, desenhos e fotos, sem maiores complicações. Após a escolha do idioma, aparece um menu com opções para Praias, Sítio Histórico, Cultura, Serviços, Pataxó e Slide Show. Todos os itens dispõe de fotos digitalizadas e vídeos muito interessantes. A trilha sonora reúne várias músicas baianas, com instrumentos típicos, e há seis faixas de áudio, que podem ser reproduzidas em qualquer CD player.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Destacando a importância histórica da região, uma série de textos curtos contam um pouco sobre o Descobrimento do Brasil, que aconteceu na região, e o desenvolvimento de Porto Seguro na opção Sítio Histórico do Descobrimento. Em Projetos, detalhes sobre alguns importantes projetos sociais implantados para melhorar a região, como o Planta Criança, e o ASCAE, Associação Ecológica Arte e Ecologia. Neste item é possível ainda consultar um Guia de Acesso, para saber como chegar à cidade, com informações sobre aeroportos e rodovias. No Guia de Ruas há uma lista com as ruas de Porto Seguro em ordem alfabética, que podem ser localizadas no mapa com ampliação em zoom do quadrante destacado.

FILE MANAGER

Fabricante: Tecnoquality
Tipo: Enciclopédia
Distribuidor: Brasoft (011) 283- 5188
Utiliza: 1 MB na winchester
Configuração Mínima: 486 SX 25 Mhz, 8 Mb RAM
Gráficos: VGA, 256 cores
Som: Sound Blaster ou compatíveis
Controle: Mouse
Preço médio: R$ 50,00
Apresentação: 1 CD

FOTOS: DAUMER DE GIUII

Capoeira: ritmo e energia com recursos de multimídia (à esq.). Um menu diferente apresenta a tribo Pataxó (ao lado) e as fotos de Arquitetura aparecem em forma de álbum antigo (abaixo)

Um menu bem criativo apresenta a opção Pataxó. Trata-se de um quebra-cabeça em que as peças vão se alternando e cada uma representa uma foto, com referências aos costumes, rituais e ao modo de vida da tribo indígena Pataxó, que ainda habita a região. Clicando-se sobre uma das peças é mostrado uma foto seguida de um texto ou um vídeo, com cenas do cotidiano dos índios. Com fotos interessantes e 17 vídeos diferentes, esta opção tem ainda textos e narrações, contando a história da tribo, desde a chegada de Pedro Álvares Cabral, a adaptação da tribo às condições atuais, descrição da flora medicinal e até um vocabulário Pataxó, registrado pelo Príncipe Maximiliano de Wied, no século XIX em sua viagem pelo Brasil.

Pela diversidade e qualidade da produção cultural local, o tema Cultura foi dividido em 11 áreas, cada uma com um menu específico. Em Artes, pode-se consultar Artes Plásticas, Fotografia, Batik, Artesãos, entre outros, com narração, textos, e fotos. Em Arquitetura, as fotos aparecem como num álbum antigo, destacando construções da Cidade Alta e Patacá. Em Gastronomia, bebidas e pratos típicos muito exóticos são mostrados em fotos. Os diferentes estilos musicais, grupos de pagode e outros exemplos, estão em Música que, além das informações, tem exemplos sonoros. Drama, Gente, Pesca, Literatura, Religião, Dança e Carnaval são outras áreas apresentadas.

PASSEIO EM PORTO SEGURO

Abra o guarda-sol e escolha sua praia . Na opção Praias, um mapa apresenta o litoral e permite explorar todas as praias destacadas, além do Monte Pascal, que aparece em destaque. Efeitos sonoros reproduzem o barulho do mar, e acompanhando as fotos de locais muito bonitos, a música dá o clima de verão, no agito das praias lotadas ou entre as pedras nos locais mais desertos. Há uma seqüência de fotos para cada local, além de vídeos apresentando pontos turísticos do litoral, como Lagoa Azul, Pitinga, Caraiva, Mucugê e Taperapuã. Há outras imagens de praias, restaurantes, gente e paisagens da região no Slide Show. Além de assisti-las na seqüência apresentada, é possível avançar ou retroceder e selecionar fotos para ampliação.

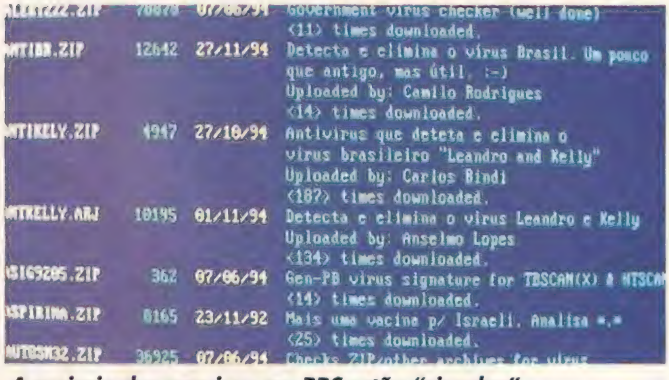
Quem se empolgar e resolver visitar a cidade, tem em Serviços uma série de informações sobre hospedagem, restaurantes, bares, casas noturnas, lojas, agências bancárias, telefones de emergência, hospitais e farmácias. E a opção Lazer complementa esse guia, com dicas de caminhadas, passeios de escuna, vôos de ultraleve, e várias alternativas de agitos noturnos. Tudo pode acontecer em Porto Seguro e este CD-Rom tem tudo para quem pretende aproveitar bem o passeio. ◆

Homero Marak Silveira

Sol, mar, sensualidade... Isso tudo combina com Porto Seguro

Um roteiro completo para usar um compactador de arquivos que economiza espaço no Hard Disk e em disquetes

Aciona-se o modem, entra-se em algum BBS e logo descobre-se justamente aquele utilitário, ou jogo, que se estava procurando. Depois de transferir o programa, só um problema: o arquivo está "zipado", ou seja, compactado. E como descompactar? Muitos "micreiros" não tem a menor idéia de como fazer isso. Acompanhe este útil roteiro do compactador PKZIP 2, um dos mais populares do mercado, largamente utilizado pelos BBSs brasileiros e mesmo americanos.



FOTOS: DAUMER DE GIUI

A maioria dos arquivos em BBS estão "zipados"

O compactador PKZIP 2, produzido pela norte-americana PKWARE e distribuído no Brasil pela Mapple Informática, reúne um pacote de utilitários (que rodam em ambiente DOS) capaz de compactar um lote de arquivos, descompactar arquivos compactados pelo PKZIP e inúmeras outras funções. Atualmente na versão 2.04, o PKZIP 2 pode condensar um lote de arquivos em um único arquivo, reduzindo seu tamanho em 40% a 80% em média. Perfeito para quem deseja fazer uma limpeza no disco rígido economizando disquetes, e ideal para os BBSs, já que arquivos menores levam menos tempo para serem transferidos.

DOOM 1 e outros jogos podem ser "zipados"

O pacote PKZIP é composto por basicamente três arquivos: o PKZIP.EXE, que compacta um lote de arquivos determinado pelo usuário e transforma essse lote em um arquivo do tipo NOMEARQ.ZIP; o PKUNZIP.EXE, que descompacta arquivos .ZIP e restaura o lote de arquivos que foram previamente compactados; e o PKSFX, que converte arquivos .ZIP em arquivos executáveis tipo .EXE. Esse é, talvez, um dos utilitários mais interessantes do pacote, pois os arquivos .ZIP convertidos em .EXE pelo PKSFX descompactam-se automaticamente, sem necessidade de se utilizar o utilitário PKUNZIP.EXE. Por isso mesmo as letras SFX no nome do utilitário, que se referem à expressão **SelF-eXtract**, ou auto-descompactável. Basta digitar o nome do arquivo e pronto!

Entre as muitas características do PKZIP 2 está a capacidade de incluir, no único arquivo zipado, todos os subdiretórios e arquivos contidos nesses subdiretórios. Ao se descompactar, o programa restabelece toda a estrutura de subdiretórios e arquivos que se tinha antes da compactação. Outro bom recurso é o de dividir o arquivo zipado em vários volumes, o que possibilita a sua gravação em vários disquetes e com aproveitamento do espaço total disponível. Nessa operação, pode-se ainda pedir que o PKZIP 2 formate automaticamente cada disco. A única desvantagem é que, nessa divisão por volumes, deve-se marcar, na etiqueta de cada disco, o volume correspondente, pois na descompactação os discos devem ser trocados, a pedido do programa, na ordem certa.

Confira agora os comandos mais importantes para a correta utilização do PKZIP 2:

COMO USAR O PKZIP 2

PARA COMPACTAR

1 Copie o programa **PKZIP.EXE** para o diretório em que estão os arquivos que serão compactados, ou mantenha-o sempre em um diretório presente na linha de comando **path=** do arquivo AUTOEXEC.BAT

2 Entre no diretório em que se quer compactar os arquivos. No caso do diretório exemplo c:\TESTE, o comando é:

CD\TESTE [enter]

3 Digite o comando:

PKZIP (-OPTIONS) D:NOMEARQ [enter]

onde:

PKZIP é o comando que roda o programa compactador;

-OPTIONS são parâmetros (opcionais) que definem as opções para se criar o arquivo compactado;

D: é o drive de destino do arquivo compactado;

NOMEARQ é o nome do arquivo compactado a ser criado. Não é necessário digitar a extensão.

FOTOS: DAUMER DE GIULI

O PKZIP permite compactação inclusive com subdiretórios

OPTIONS MAIS COMUNS:

-pr (inclui subdiretórios, mesmo se estiverem vazios)

-ex (usa o grau máximo de compactação)

-& (divide o arquivo zipado em vários volumes. Só pode ser usado quando o arquivo destino se localizar em disquetes ou outro tipo de mídia removível, como bernoulli ou SyQuest)

-&f (formata o disco de destino ou, se já estiver formatado, processa a opção quick format do DOS)

EXEMPLOS:

PKZIP B:COMPGAME [enter]

Cria o arquivo COMPGAME.ZIP no drive B: incluindo todos os arquivos do diretório

PKZIP -pr B:COMPGAME [enter]

Cria o arquivo COMPGAME.ZIP no drive B: incluindo todos os arquivos e os subdiretórios

PKZIP -pr -ex B:COMPGAME [enter]

Cria o arquivo COMPGAME.ZIP no drive B: incluindo todos os arquivos e os subdiretórios, compactando o máximo possível

PKZIP -pr -ex -&f B:COMPGAME [enter]

Cria o arquivo COMPGAME.ZIP no drive B:, incluindo todos os arquivos e subdiretórios, compactando o máximo possível e utilizando todo o espaço do disco, solicitando a troca quando cada disco estiver cheio e formatando todos eles antes de proceder à compactação

PARA DESCOMPACTAR

1 Copie o programa **PKUNZIP.EXE** para o diretório em que se quer descompactar os arquivos já gerados pelo PKZIP, ou mantenha-o sempre em um diretório presente na linha de comando **path=** do arquivo AUTOEXEC.BAT

2 Entre no diretório em que se quer descompactar os arquivos. No caso do diretório c:\TESTE, o comando é:

CD\TESTE [enter]

3 Digite o comando:

PKUNZIP (-OPTIONS) D:NOMEARQ [enter]

Onde:

PKUNZIP é o comando que roda o programa descompactador;

-OPTIONS são parâmetros (opcionais) que definem as opções para se descompactar o arquivo gerado pelo PKZIP;

D: é o drive de origem do arquivo compactado;

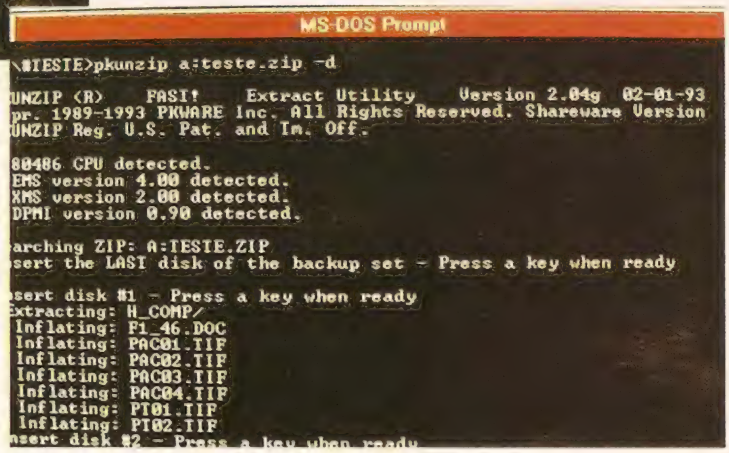
NOMEARQ é o nome do arquivo compactado a ser descompactado. Não é necessário digitar a extensão.

OPTIONS MAIS COMUNS:

-d (restaura a estrutura de subdiretórios)

-t (testa a integridade e verifica erros de cada arquivo após a descompactação)

Na descompactação, pode-se testar o estado dos arquivos



EXEMPLOS:

PKUNZIP B:COMPGAME [enter]

Descompacta o arquivo B:\COMPGAME.ZIP no diretório em que foi digitado o comando.

PKUNZIP -d -t B:COMPGAME [enter]

Descompacta o arquivo B:\COMPGAME no diretório onde foi digitado o comando, restabelecendo subdiretórios e testando a integridade de cada arquivo descompactado.

PARA CRIAR UM ARQUIVO COMPACTADO .EXE

1 Copie o programa **ZIP2EXE.EXE** para o diretório em que se localiza o arquivo .ZIP que se quer converter, ou mantenha-o sempre em um diretório presente na linha de comando **path=** do arquivo AUTOEXEC.BAT

2 De dentro do diretório onde se encontra o arquivo .ZIP a ser convertido, digite o comando:

ZIP2EXE NOMEARQ.ZIP

Onde:

ZIP2EXE é o comando para rodar o conversor

NOMEARQ.ZIP é o arquivo que se quer converter para descompactação automática.

EXEMPLO:

CD\TESTE [enter]

ZIP2EXE COMPGAME.ZIP [enter]

Cria o arquivo **COMPGAME.EXE**, que pode ser descompactado em qualquer computador, mesmo que não se tenha o PKUNZIP.EXE, digitando-se apenas o comando COMPGAME de dentro do diretório para onde ele tenha sido copiado. ◆

César Medeiros

Onde encontrar:

DISTRIBUIDOR NO BRASIL: *Mapple Informática Ltda*

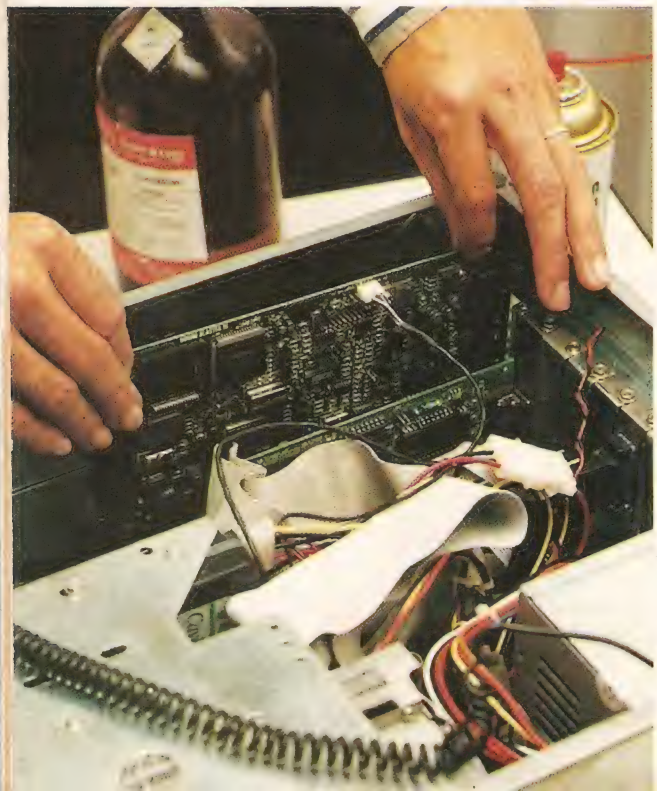
Fone (011) 826 5311

Fax (011) 826 5375

REQUER: *IBM PC AT 286 ou superior, 560K RAM, DOS 3.30 ou superior, disco rígido. PKZIP.EXE requer 183K livres de RAM (ou 85K se houver memória expandida disponível); PKUNZIP.EXE requer 90K livres de RAM e, finalmente, PKSFX requer 71K livres de RAM.*

PAU no PC

Quando o computador se recusa a funcionar ou a rodar um jogo, existem tentativas de solução, antes de se procurar um técnico



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Mortal Kombat: use um "boot limpo"

Na hora de instalar um novo jogo, ou finalmente testar aquele tão esperado programa, decepção. Na tela surge a mensagem Memory Parity Error" (Erro de Paridade). E então nada mais funciona. E agora? O que está errado? Logo vem o desespero e/ou muita raiva. Quando isso acontece, o usuário pode tentar detectar a causa e utilizar algumas soluções simples, antes mesmo de consultar um técnico. Confira os problemas mais comuns que um PC pode apresentar e algumas instruções para fazê-lo funcionar. O trabalho pede algum conhecimento e, na dúvida, é melhor pedir ajuda a um amigo mais experiente. Se o caso for mais sério, principalmente problemas do equipamento (hardware), o jeito é procurar a mão-de-obra especializada de um técnico confiável.

JOGOS COMO O "MORTAL KOMBAT", "INDYCAR" E "DOOM" NÃO FUNCIONAM

Esse tipo de problema ocorre geralmente em PCs com processadores 386 SX e DX ou com chips 486 de procedência duvidosa. Outras causas podem ser incompatibilidade das memórias RAM (cada uma delas com velocidades diferentes), uso de um gerenciador de memória externo (como o MEMMAKER ou o QEMM) ou até mesmo falta de memória convencional para rodar os jogos.

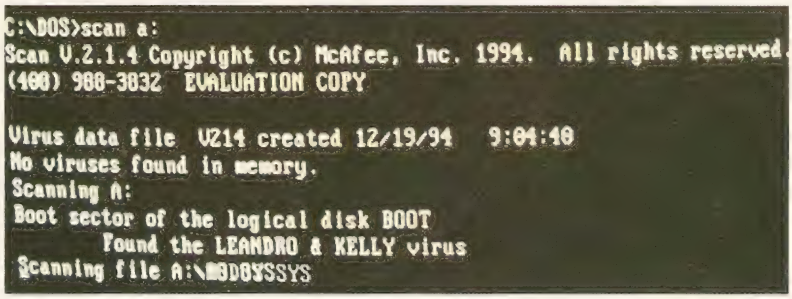
Para identificar o problema, a primeira atitude a tomar é dar um "boot limpo" na máquina. Isto é, não carregar absolutamente nada na memória RAM. Isto porque estes jogos tem um gerenciador de memória interno, especial para o seu funcionamento. Se o PC tem o DOS 6.0 (ou superior), para dar o "boot limpo" basta dar um reset e, antes do DOS inicializar ("Starting MS-DOS"), aperta-se a tecla F5. Assim todo o boot será interrompido. Tente agora entrar em um desses jogos. Caso eles não rodem, certamente uma mensagem cheia de números vai aparecer na tela. Se o usuário está usando compactadores de HD, como o DoubleSpace, pode ser uma outra causa do problema. Se, retirando o compactador o problema persistir, os números indicam que o programa provavelmente não é compatível com seu processador ou com seus chips de memória RAM. Nestas condições, a opção será trocar o chip ou as memórias por outros mais novos ou compatíveis com os jogos, ou simplesmente desistir daquele jogo.

O HD NÃO CONSEGUE CARREGAR O DOS

Este erro pode ocorrer se o usuário ou algum programa deletou um dos arquivos de inicialização do PC, geralmente o COMMAND.COM. Ou então, um vírus pode ter infectado este arquivo e alterado o código original (veja o tópico seguinte). Para tentar resolver isto, é preciso primeiro usar um disco de boot sem vírus (passe um anti-vírus no disco). Quem não tiver um disco de boot pronto, pode tentar criar um em outro computador, de preferência usando um PC com a mesma versão do seu DOS.

Dê um boot na máquina com este disquete e espere. Agora tente

acessar o drive C digitando C:. Se o HD funcionar, tente copiar o COMMAND.COM do disquete para o diretório do DOS e para a raiz: C:\. Feito isso, dê um boot novamente sem o disquete e veja se tudo voltou ao normal. Caso contrário, siga o roteiro abaixo.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Vírus podem deixar o PC com um comportamento estranho. A solução é encontrar um anti-vírus atualizado

SINTOMAS DE VÍRUS

Quando alguns programas não rodam, arquivos estranhos aparecem no seu HD com datas históricas e tamanhos surpreendentes, ou algo é deletado misteriosamente é um sinal: seu PC está com um vírus. Este problema é mais comum do que parece, principalmente se programas "alternativos" são colocados com frequência em seu PC. Para identificar e remover um vírus, é necessário usar um programa especial que faça este serviço. Os softs anti-vírus mais comuns são o "SCAN" (da empresa americana McAffee) e o Microsoft Anti-Virus, que acompanha o DOS 6.0 em diante. O SCAN é shareware (programa que pode ser distribuído livremente e usado pelo tempo de um mês, devendo depois ser comprado) e pode ser encontrado em BBSs e com pessoas que já possuam o programa. Os anti-vírus são regularmente renovados, para poderem reconhecer e deletar cada novo vírus que surge. No caso do SCAN, o upgrade (a renovação do programa para quem comprou) é feita a cada um ou dois meses. Estes programas são fáceis de usar e contam com "help" on line.

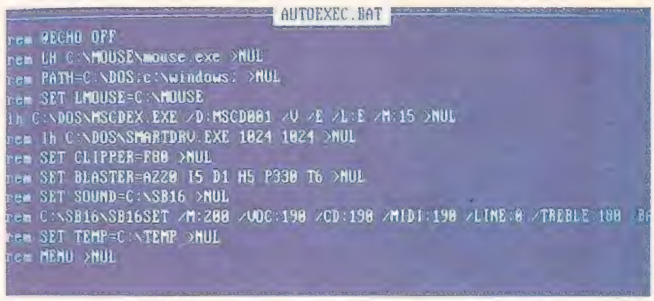
O WINDOWS NÃO ENTRA

Os problemas mais comuns no Windows são causados por má administração do programa pelo usuário, ou a instalação indevida de aplicativos que rodam sobre o ambiente Windows, como o Word, ou o Excel. Quando o Windows se recusa a entrar, sem nenhuma mensagem específica explicando o problema, a razão mais aceita para explicar o fenômeno é a configuração da memória de seu computador, que provavelmente está incompatível com o software. A solução mais indicada para resolver este problema é fazer uma "limpeza" nos arquivos de inicialização do sistema.

Para isto, deve-se editar o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT, a fim de modificar suas opções. Digite no prompt do DOS o seguinte comando: "EDIT C:\CONFIG.SYS" <ENTER>. Uma tela azul vai aparecer com várias linhas que carregam programas, drivers e gerenciadores de memória, como o EMM386.EXE. Coloque a palavra REM (de "REMOVE") no início de cada linha, dando um espaço no final da palavra. Deixe sem o "REM" somente a linha que carrega o "DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS", "BUFFERS", "FILES" e o "SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM /P". Caso tenha um CD-ROM instalado, pode deixar a linha que se refere a ele. Saia do EDIT e salve o arquivo como propõe o programa. Dê um boot na máquina (nesse caso é melhor um RESET no gabinete) e espere até o prompt (C:\) estar disponível para tentar entrar no Windows novamente.

Se agora ele funcionar, tudo bem, mas se der pau de novo, siga a seguinte operação: digite no prompt do DOS "EDITC:\AUTOEXEC.BAT" <ENTER>. Depois ponha a palavra "REM" no início de cada linha, dando um espaço logo depois (como foi feito com o CONFIG.SYS). Deixe como está somente a linha que se refere ao "PATH" e ao "SMARTDRV.EXE" e ao CD ROM. Saia do EDIT e salve o arquivo. Depois dê um boot novamente e entre no Windows. Caso o problema persista, tente instalar seu Windows novamente e lembre-se que todos os programas que ele contém devem também ser instalados novamente. Só que alguns aplicativos de DOS podem não rodar depois desta configuração. Se isto acontecer, para usar os programas de DOS reverta a operação e deixe tudo como antes. Enquanto não fizer a solução definitiva - que é reinstalar o Windows novamente e seus programas - o mais prático é fazer um "menu de boot", que foi ensinado na *Computer Games* nº 6. ◆

Uma solução provisória para que o Windows funcione é colocar um "REM" na maioria dos itens do Config.Sys e do Autoexec.bat (abaixo)



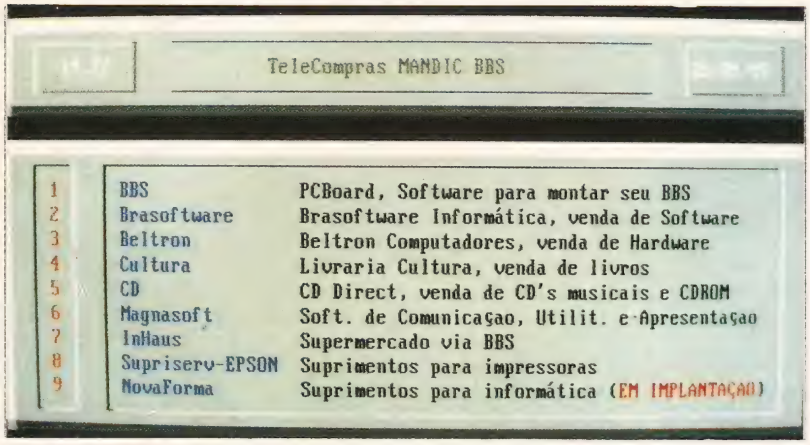
A importância do "backup"

Quando algo de errado acontece com o seu micro, a primeira preocupação refere-se à integridade dos seus dados. Se o HD (winchester) falha, quebra, ou algum vírus o contamina, o risco de perder os arquivos é muito grande. Às vezes não dá tempo para recuperar nada antes do desastre e todos os trabalhos, saves de jogos e programas são perdidos. Para evitar isso, é muito importante fazer "backup", isto é, guardar os dados em disquetes para que depois de um desastre você possa recuperar seus programas. O modo mais comum para fazer "backup" de dados em um volume pequeno é utilizando disquetes. Pode-se usar compactadores de arquivos (como o ARJ e o PKZIP) ou então programas específicos, como o MS Backup, que vem com o DOS. Qualquer que seja a opção, não deixe de fazer backup dos seus arquivos mais importantes!

DIVERSÃO VIA MODEM

Num BBS há muito o que fazer: compras, jogos... até namoro

Retirar arquivos, bater-papo, namorar e até fazer supermercado. Isso tudo já pode ser feito via BBS (Bullettin Board System, uma rede interligando PCs através de Modem, via telefone). As diferentes redes em todo o Brasil oferecem serviços variados e muito simples de usar. Além dos Chats -canais para conversar - há opções para telecompras, troca de mensagens, boletins informativos, entre muitas outras.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Fazer compras pelo computador é fácil: paga-se com cartão de crédito e o produto é entregue pelos Correios

TELECOMPRAS

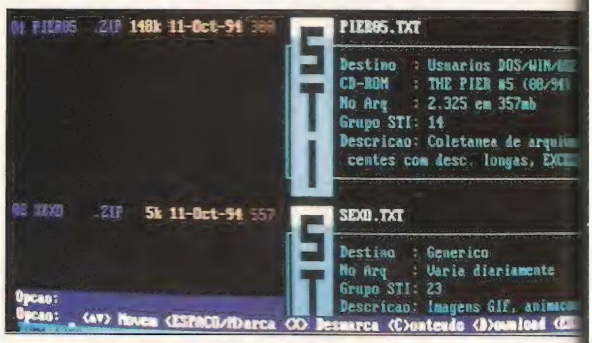
É o sistema que permite fazer compras via BBS. Há várias redes em todo o Brasil que oferecem telecompras (veja box). Entrando na rede, o usuário pode escolher os produtos e recebê-los em casa. O procedimento é simples: basta entrar na "Door" de compras da BBS, onde há várias "lojinhas" e optar pela que lhe interessar. São apresentadas listas de produtos e preços para o usuário fazer sua encomenda, preenchendo um formulário que aparece na tela. Depois de confirmar o pedido, é só esperar para receber o produto em casa e pagar. O pagamento é feito com cartão de crédito -fornecendo o número no formulário na tela - ou no recebimento da mercadoria. É importante ficar atento aos prazos de entrega, pois pode haver atrasos. Antes da compra, confira o valor das despesas postais e, principalmente no caso de produtos importados, do frete que pode ser bem alto. As lojas variam de acordo com o BBS. A Mandic, uma das grandes BBSs de São Paulo, tem vários shoppings como o DcDirect, que comercializa títulos nacionais e importados de CDs de música, Video-Laser e CD ROM, e o InHaus, um verdadeiro supermercado via BBS.

CHAT

É um canal de comunicação muito utilizado, que permite conversar em rede. O usuário pode tirar dúvidas, fazer amigos, fechar negócios e até marcar encontros. É um recurso que funciona bem nos BBS com mais de 2 linhas telefônicas. O número máximo de pessoas na conversa depende da quantidade de usários conectadas ao mesmo tempo.

BOLETINS INFORMATIVOS

A maioria dos BBSs têm também boletins, com informações variadas. Algumas fornecem estatísticas do próprio BBS; recordes de usuários no caso de games; preços de produtos; informes econômicos; horóscopos; entre outras coisas. Com esse serviço pode-se aprender também a usar a Internet, ou consultar guias de restaurantes e bares. Há também redes específicas de informação, como Estadão BBS (SP), do jornal O Estado de São Paulo, com as principais notícias do dia, o Climatempo (SP), com previsão do tempo e até de medicina e saúde na Lâmpada (RJ).



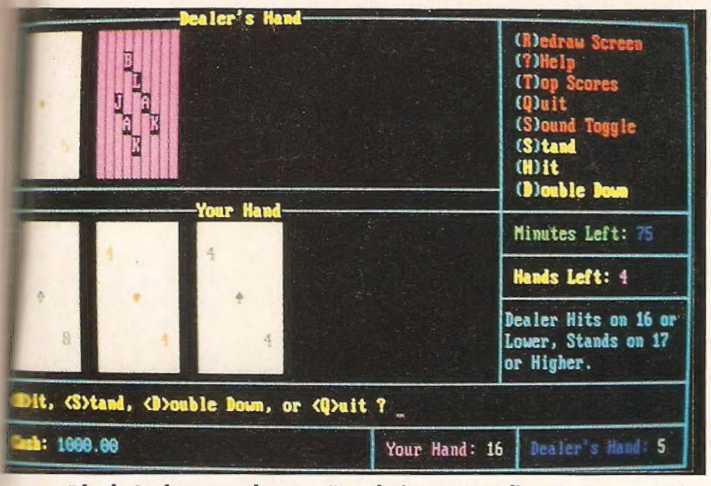
Acervo de arquivos: basta escolher e retirar

ARQUIVOS

Cada BBS tem seu acervo de programas de todos os tipos, que podem ser retirados. Todos os arquivos, porém, são Shareware ou Freeware, ou seja, programas com funções restritas ou com limite de tempo para uso. Para localizar arquivos, basta entrar na área específica e pedir para visualizar os arquivos. Há fotos, animações, jogos, aplicativos para Windows, programas de comunicação, mapa astral, programação de televisão a cabo e cinema (atualizadas frequentemente nas boas BBS), guia de restaurantes e muitos outros arquivos, dependendo de cada BBS.

DOORS- DIVERTIMENTO ON-LINE

As "portas" para jogos "on line" variam muito de acordo com o BBS. Há RPGs on-line, boliche e guerra



DAUMER DE GIULI

Black Jack: uma das opções de jogos "on line"

espacial, mas os mais comuns são o WAR (igual ao do tabuleiro), o tradicional BlakJack ou 21, Dominó e Xadrez. Mas BBSs maiores têm opção para jogar Doom ou Flight Simulator com mais de 2 jogadores. Dentro das "Doors" há um ranking atualizado diariamente e um ranking dos melhores.

MENSAGENS

Todas as redes têm seu banco de mensagens, que é dividido em áreas. Esse banco é um espaço para o usuário fazer perguntas, críticas, anúncios, enfim, deixar sua mensagem, sempre na conferência específica. Alguns BBS fazem parte da RBT (uma das maiores redes brasileira de mensagens) outros da Internet (maior rede mundial de mensagens), permitindo fazer amigos no Brasil e no exterior.

O sistema permite também enviar arquivos em forma de mensagem. Criando um .WAD (uma fase criada no editor de fases) para DOOM, por exemplo, você pode mandá-lo como mensagem (dentro de um File Attach, ou seja, deixa-se uma mensagem com um arquivo anexado) para um amigo testar em canal privativo. Além disso, antes de marcar um encontro com aquela garota com quem você tem conversado via BBS há meses, pode pedir que ela envie uma foto em arquivo GIF. ◆

Guilherme Silberstein

Escolha seu BBS

Há várias BBSs em todo o Brasil, que além do trabalho básico da rede, oferecem outros tipos de serviços diferenciados. Para saber mais detalhes, faça contato com as redes, verbalmente (voz) ou por modem.

CAMPO GRANDE (DDD 067) - *AVATARA:* medicina, vestibular, turismo, agropecuária; Voz- 382-2376; Data- 383-2447.

MINAS GERAIS (031) - *LOUCA:* cultura, RBT, Internet, índices econômicos; Voz- 295-1071; Data- 295-1315.

NATAL (084) - *OZB LINE BBS:* Informações sobre a cidade, roteiro de bares e restaurantes; Voz- 217-2026; Data- 217-9781.

RECIFE (081) - *NET-PE:* INTERNET; Voz- 462-3418; Data- 341-6735.

BRASÍLIA (061) - *PERSOCOM:* Smartnet, multimídia; Voz: 349.1414; Data: 349 1616.

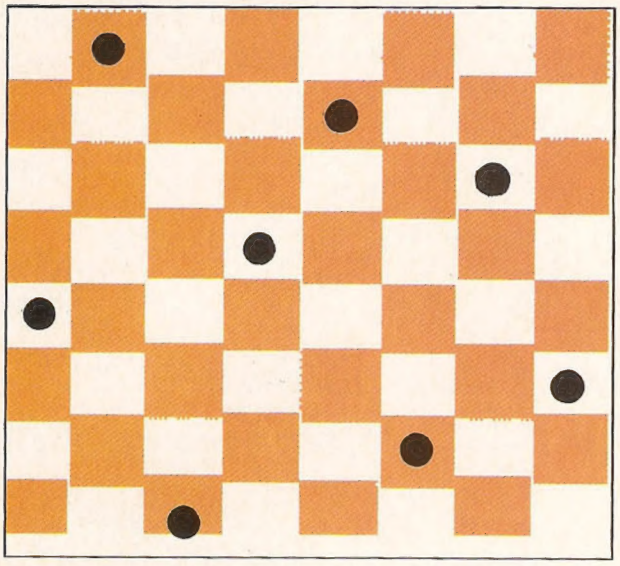
RIO DE JANEIRO (021) - *LUCANET:* RBT, lista nacional de BBSs, CD-ROM; Voz- 325-9049; Data- 431-3353. ***CIÊNCIA HOJE:*** Artigos da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência; Voz- 295-4846; Data- 295-6198. ***MACRO SYSTEM:*** imagens, programação cultural; Voz -552 2713; Data- 552-4669. ***LÂMPADA:*** medicina e saúde; Voz- 284-8322 R. 7767; Data- 284-0222. ***TREND BBS:*** educacional; Voz- 223-2112; Data- 253-5882.

SANTA CATARINA (0482) - *OMNI:* Internet; Voz- 22-3347; Data- 24-3225.

SP: (011) *ABC-LAN:* telecompras; Voz- 211-9280, Data- 815-6408; ***CLIMATEMPO***: previsão do tempo; Voz- 575-4591; Data-574-5154; ***CONAINTER :*** importação e exportação; Voz- 588-1327; Data- 588-2044. ***EXTRA ON-LINE***: telecompras, cultura, informações jurídicas, medicina; Voz- 861-1580; Data- 861-2162. ***INTERCONNECT***: correio eletrônico, suporte, Internet; Voz- 887-8521; Data- 887-7111. ***LIVRARIA CULTURA***: venda de livros; Voz- 285-4033; Data- 285-6272. ***MANDIC BBS:*** telecompras, Internet, Usinet, boletins informativos; Voz- 816- 3245; Data- 816-3911. ***MINUTO BBS***: imagens, cinema, comportamento; Voz- 282-5278; Data- 851-1129. ***SIA BBS***: turismo; Voz- 231-3498; Data- 240-5978. ***STI:*** Unix/Internet, Usinet; Voz- 889-0075; Data- 884-2446. ***TREMONTE:*** contabilidade, pesquisas escolares; Voz- 876-6400; Data- 831-9582. ***PERSOCOM:*** Correio eletrônico, Bolsas de Valores; Voz - 829-4731; Data- 822-8055.

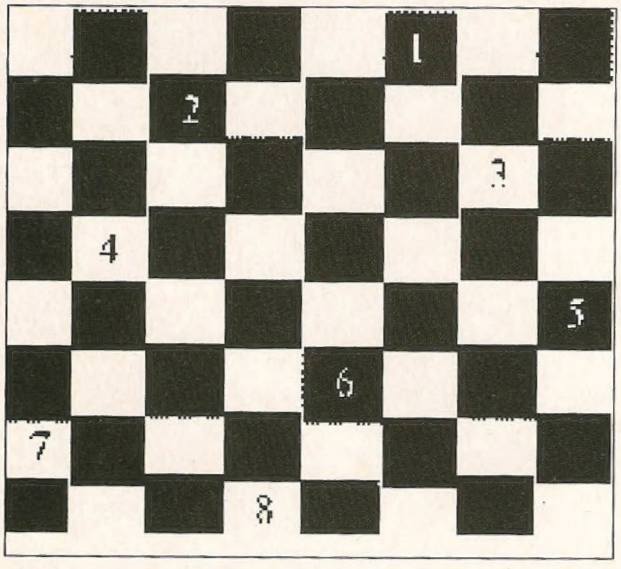
The 7th Guest

Este jogo está cheio de quebra-cabeças difíceis. O tabuleiro de xadrez é um dos mais complicados. Há um total de oito damas, que devem ser colocadas no tabuleiro de forma que uma não cruze o caminho das outras, nem na diagonal, nem na vertical. Esse puzzle permite várias soluções diferentes e as duas dicas estão corretas. Confira:



Aqui vai a resolução do puzzle das damas no quarto de jogos. Basta colocar as peças nas casinhas conforme o desenho.

Marco Eduaro V. da Silva
Niterói, RJ



E aí galera!!! Que tal a solução do puzzle das damas no T7G? Os números no desenho indicam a posição das peças.

Wagner Santos Cardoso
São Paulo, SP

SISAL EDITORA

DIRETORES
Márcio Saldanha Marinho
Josias Silveira

COMPUTER games

REDAÇÃO

Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editora Assistente: Mônica Pina
Consultor: Luís Mazaferro Júnior
Colaboradores: V. Schultz; Homero Silveira; César Medeiros; Roger Techima; Fernando Araújo; Alarico Haikel Júnior; Guilherme Silberstein

ARTE

Supervisão: Paulo Affonso Soares
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Shirley Vieira Lima
Op. Sistema: Alex Soalheiro
Fotografia: Studio Norberto Marques

COMERCIAL E MARKETING

Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Representante SP: Edson Romão
Gerente Geral RJ: Márcio Saldanha, filho

SÃO PAULO
Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana
São Paulo - SP - CEP: 04120-030
Tel./fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO E DEMAIS ESTADOS
Av. das Américas, nº 1155, Grupo 1606
Barra da Tijuca - CEP: 22631-000
Tel.: (021) 439-9300.
Fax: (021) 494-3648/577-4511

Anúncios publicados e assinaturas desta revista terão sua cobrança efetuada por meio da rede bancária. Ninguém está autorizado a receber diretamente qualquer valor.

COMPUTER GAMES é uma publicação mensal da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, Rio de Janeiro, RJ. Fone (021) 577 7766.

COMPUTER GAMES não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente a opinião da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes. Todos os direitos reservados. Registro no 3º Ofício de Títulos e Documentos nº 2191 no livro ALP. Registros no INPI, protocolo nº 810769310. Registro nº 5 - Cartório de Títulos e Documentos (São Paulo) sob nº 4550, e averbado sob nº 4561 do livro A. Registro no INPI nº 811942635.

Fotolitos: Grafibrás, Bosatelli, Studio Portinari (Rio de Janeiro)
Impressão: W. ROTH

ASSINATURAS
FONE.: (021) 280-2892

NÚMEROS ATRASADOS
DISK-BANCA
(021)577-2355/577-4225/577-5099

ANER ANATEC FERNANDO CHINAGLIA

MULTIDESEMPENHO,

MULTIFASCINANTE

E MULTIDIVERTIDO.

MULTIMÍDIA Olhos e ouvidos bem abertos. Você está diante do melhor representante da tecnologia mais atual em todo o mundo. O IS Multimídia é um verdadeiro show de imagens, sons e movimento que possibilita infinitas formas de aplicação e múltiplas formas de comunicação. Do jeito mais atraente e interessante, ele faz tudo ficar multifascinante: uma simples consulta de dicionário ou um programa educativo que vira diversão, enciclopédias ganham vida, atlas surgem em nova dimensão, CD's normais mostram que a música também é bonita de se ver, jogos incríveis colocam você em diferentes dimensões e muito mais. Trabalhar, estudar e brincar com um IS Multimídia é muito mais divertido. E instrutivo.

Itautec

A MARCA BRASILEIRA DA INFORMÁTICA.

A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...

A Fenasoft em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.
Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.
O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.

PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.

VISITAÇÃO DIA/HORA

- 17 JULHO
- 18 JULHO
- 19 JULHO
- 20 JULHO
- 21 JULHO

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

PREÇOS

Até 30/04/95 - R$ 5,00
Até 31/05/95 - R$ 10,00
Até 30/06/95 - R$ 20,00

Após 30/06/95 somente em nosso escritório Rua Hungria, 674 ou nas bilheterias durante o evento.

NOME

EMPRESA

ENDEREÇO

CIDADE UF CEP

PAÍS TELEFONE

FAX DATA DE NASCIMENTO

1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

A ☐ Presidente
B ☐ Vice-Presidente
C ☐ Sócio
D ☐ Gerente Geral
E ☐ Diretor Superintendente
F ☐ Gerente de Departamento
G ☐ Controller/Tesoureiro
H ☐ Consultor/Assessor
I ☐ Representante de Vendas
J ☐ Analista de Sistemas
K ☐ Digitador

2 - Quantos empregados tem sua empresa?

A ☐ Mais de 5000
B ☐ 1000 a 5000
C ☐ 750 a 999
D ☐ 500 a 749
E ☐ 250 a 499
F ☐ 100 a 249
G ☐ 75 a 99
H ☐ 50 a 74
I ☐ 25 A 49
J ☐ 10 A 24
K ☐ 5 A 9
L ☐ Menos de 5

3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

A ☐ Autoridade Total
B ☐ Autoridade Alta
C ☐ Autoridade Limitada
D ☐ Recomenda Produtos
E ☐ Pouco Envolvimento
F ☐ Nenhum Envolvimento

4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

A ☐ US$ 500 milhões ou mais
B ☐ US$ 100 a 499 milhões
C ☐ US$ 75 a 99 milhões
D ☐ US$ 50 a 74 milhões
E ☐ US$ 25 a 49 milhões
F ☐ US$ 10 a 24 milhões
G ☐ US$ 1 a 9 milhões
H ☐ US$ 750 a 999 mil
E ☐ US$ 500 a 749 mil
F ☐ US$ 250 a 499 mil
G ☐ US$ 100 a 249 mil
H ☐ Menor de US$ 100 mil

5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

A ☐ Governamental
B ☐ Agricultura, Mineração, Petróleo
C ☐ Transportes
D ☐ Comunicação
E ☐ Manufatura
F ☐ Financeira / Contabilidade
G ☐ Seguros / Imobiliária
H ☐ Médica / Saúde
I ☐ Educacional
J ☐ Industrial
K ☐ Construção Civil
L ☐ Fabricante de Software
M ☐ Revenda de Software
N ☐ Fabricante de Hardware
O ☐ Revenda de Hardware
P ☐ Fabricante de Periféricos
Q ☐ Revenda de Periféricos
R ☐ Fabricante de Suprimentos
S ☐ Revenda de Suprimentos
T ☐ Bureau de Serviços
U ☐ Gráfica
V ☐ Jornalismo
W ☐ Editora

6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

A ☐ Contabilidade
B ☐ Comunicação
C ☐ Gerenciamento de Bco. de Dados
D ☐ Correio Eletrônico
E ☐ Desk Top / Cad Cam
F ☐ Design Gráfico / Multimídia
G ☐ Desenv. de aplic. de programas
H ☐ Controle de processo / manufatura
I ☐ Científica / Engenharia
J ☐ Editor de Textos
K ☐ Gerenciamento de Processos

17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo